#303 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

APEX LEGENDS KAMPIOEN DANKZIJ ONZE TIPS

HEROES
DUTCH COMIC CON
• UTRECHT •

LEER COMICS LEZEN MET WIMPIE EN WOUTER
• REVIEWS DEVIL MAY CRY 5, DIRT: RALLY 2.0, APEX LEGENDS, JUMP FORCE EN ANTHEM!

WWW.PU.NL
APRIL 2019
€ 5,25



RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#303 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

APEX LEGENDS KAMPIOEN DANKZIJ ONZE TIPS

WWW.PU.NL
APRIL 2019
BP € 5,25

HEROES DUTCH COMIC CON • UTRECHT •

LEER COMICS LEZEN MET WIMPIE EN WOUTER
• REVIEWS DEVIL MAY CRY 5, DIRT: RALLY 2.0, APEX LEGENDS, JUMP FORCE EN ANTHEM!

IT'S ALL IN THE GAME

Pag. 046



Het meest fan-service'erige moment van Devil May Cry 5 is zonder twijfel het moment dat Nico aan Trish vraagt of ze kan helpen met het graven van een gat. Waarop Trish opstaat, haar deken laat vallen en in feite zegt: "Maar ik ben nét uit een demonenlichaam gered, heb m'n rust nodig en ben poedelnaakt!" Ja, Devil May Cry 5 kent z'n doelgroep, hoor ...



Pag. 062



Het is belangrijk dat ik mijn ontmaagdingen steevast met je blijf delen. Hier heb je mijn eerste overwinning in de game die afgelopen maand als een duiveltje uit een doosje kwam: Apex Legends. En ik kan niet anders zeggen: deze voelde lekker hoor!


Pag. 020


Pag. 024


Pag. 058


Pag. 052


Pag. 062

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, José Pauty*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

YOU'RE THE CHAMPION



EA VERRAST VRIEND EN VIJAND MET 'EEN FORTNITETJE'



BAM! Aankondigen en uitbrengen – dat is hoe Respawn rolt. En hoe! Apex Legends werd op een maandagavond gelanceerd en acht uur later had de titel al een miljoen spelers. Een paar dagen later waren dat er 10 miljoen en op het moment van schrijven is net de 50 miljoen spelers aangetikt. Dat heeft de studio achter Titanfall gewoon even binnen een week voor elkaar gekregen. 50 miljoen! Stel dat al die mensen tegelijk bij je voor de deur staan om je startkabels te komen te lenen. Zo veel kabels heb je helemaal niet.

Maar goed, de uitgever van deze game heeft er wel goed aan gedaan om de game niet eerst aan te kondigen, wat trailers te releasen en dan een paar maanden later op het publiek los te laten. Dan had iedereen gezegd: "Ah, daar heb je EA weer met een battle royale-spel. Zal wel weer vol zitten met lootboxes en is daarom alleen al ruk!" De game was al dood geweest voordat hij uit zou komen. Nu had niemand de kans om venijnig in de pen te klimmen omdat iedereen te druk bezig was (en nog steeds ís) met deze heerlijke knaller. Briljant, en we zullen de komende tijd zien dat andere uitgevers deze strategie ook gaan volgen, want iedereen wil wel een 'Fortnitetje'. *Martin*

Ondertussen...

Tjeerd



Kwam deze maand ...

... weer terug op de redactie! En om dat te vieren, heb ik meteen vrij genomen en een tripje naar Berlijn geboekt om uit te puffen. Tja, de boog kan niet altijd gespannen zijn, hè?

Ed



Verklaarde deze maand ...

... het visseizoen voor geopend. En dat in februari! Ook de vissen hadden er zin in; in 5 kwartier 21 aan de haak geslagen. Met drie hengels tegelijk, dat dan weer wel ...

Martin



Gaf deze maand ...

... een eerste rijles aan mijn oudste zoon – van drie jaar! "Gewoon rechtdoor blijven-rijden, mensen springen wel voor je aan de kant!"

Graddus

Bezocht deze maand ...

... voor het eerst als toerist Rotterdam. En als oer-Amsterdammer moet ik zeggen: best een geinig stadje, hoor.



Simon

Was afgelopen maand ...

... carnavallen en had m'n telefoon met foto's in een glas bier laten vallen. Dus hier een foto van mijn hond, die dezelfde blik heeft als Eelko en Ed toen ze dit hoorden.



Florian

Was deze maand ...

... samen met mijn vriendin lekker aan het snorkelen in de Rode Zee. Het is alsof je in een aquarium zwemt, en met dat masker op m'n hoofd zie ik er ook nog eens een stuk beter uit!



JJ



Had het deze maand ...

... behoorlijk lastig. Het nieuwe doel in mijn leven, nummer 1 worden na een potje Tetris 99, woog loodzwaar. En aangezien de Switch van mijn vriendin is, kan ik hem ook niet kapot gooien.

Dennis



Had deze maand ...

... nergens foto's van gemaakt, laat staan van mezelf. Dus was Eelko zo aardig dit prachtige ouwe-mannenportret van me te schieten.

Jurjen



Zag deze maand...

... tijdens mijn slaap weer blokken vallen, net als toen ik begin jaren negentig door het Tetris-virus was gegrepen. Deze keer is Tetris 99 de schuldige.

Samuel



Stond deze maand ...

... weer vaak in de studio om nummertjes op te nemen met m'n metalband. Ik noem het zingen, anderen noemen het 'herhaaldelijk vocaal in de mic ruften'.

Raf



Had deze maand ...

... het plezier weer eens met Wouter de tafel te delen. Hij had wat hoofdpijn zei ie, maar onze chemistry spatte er weer vanaf.

Wouter



Dacht deze maand ...

... lekker relaxed op een tripje te gaan, maar wie was daar natúúrlijk ook?! Die ongemakkelijke Belg met z'n lijzige stem, hijgend in m'n oor. ZUCHT!

Wordt vervolgd ...

MARTIN = TROTS

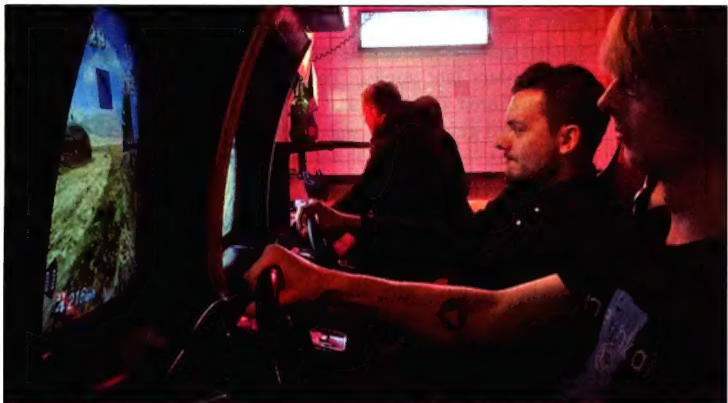


Kiek 'm eens trots naast zijn kastje met PU-covers staan, die Martin. Hij had blijkbaar een vrij uurtje en heeft toen onze archiefkast – normaal een angstaanjagende berg chaos – eens flink onder handen genomen en alles netjes op chronologische volgorde gelegd. Want zo rolt Martin ook.

ALTIJD GAMEN



Er komen weleens brieven en mailtjes binnen met de vraag of wij – de redactieleden – buiten collega's ook vrienden zijn, en of we buiten werktijd ook met elkaar omgaan. Gekscherend melden we dan dat we eigenlijk elkaars bloed wel kunnen drinken en dat we elke dag weer blij zijn als het zes uur is en naar huis mogen. Maar dat is dus een geintje, want we zijn in feite dikke matties en drinken regelmatig een Fristi met elkaar. Of we gaan gezellig een potje buiten de deur gamen, want dat doen we overdag nog niet genoeg!



WOUTER = VERDRIETIG

Wouter heeft een uitgesproken mening, en die spreekt hij dan ook regelmatig uit. Zo nu en dan zijn er echter reacties op Wouters meningen, en die zijn niet altijd even positief. Naast een uitgesproken mening heeft Wouter ook een dikke huid ... zou je denken. Maar af en toe wordt het zelfs hem even te veel en zit hij stiekem achter zijn bureau te snikken.



BramstERtjeuh @brammie97 · Volgen

Wat lult die wouter toch altijd ongelovelijk uit ze nek zeg... #sukkel



JAAPIOJO 1 day ago · Highlighted comment

Als je naar deze gast heb geluisterd, denk je van gamen is gewoon kut,nep,vermoeiend en niet belonend.
Het omgekeerde van entertainment dus.
Als je nou iemand ze party wilt vershitten neem je Wouter mee als special gast. Gelijk klaar.





Joris Koevoet
Gisteren om 12:55

Ik vind iedereen bij de PU cool, behalve die akelige Wouter met zijn uitgesproken kut meningen.. Hij heeft het te hoog in ze bol zitten en denkt dat hij het allemaal beter weet!!

Zo vermoeiend..

Leuk · Opmerking plaatsen · Delen

14 mensen vinden dit leuk.

11 keer gedeeld





UltimGamer @quaksie · Volgen

Wouter moet zn muil houwe @ #metznhoofd



deevlish156 @daanpp · Volgen

WOUTER STINKT! #pu

Power Spy

● Een Brits Fortnite-evenement is totaal in de soep gelopen. Zo'n 2800 mensen waren naar Norfolk Showground gekomen, maar troffen daar niet aan wat ze verwachtten, zo meldt de Britse krant The Guardian.

● Een evenement wapper je immers niet zomaar effe uit je mouw – dat hebben we allemaal kunnen zien in de documentaire over het Fyre Festival. De organisatie achter het Fortnite Live-evenement had blijkbaar niks meegekregen van het festival op de Bahama's, want ze hebben er een potje van gemaakt.

● Een toegangskaartje voor het tweedaagse evenement kostte tussen de 12 en 20 pond, omgerekend 14 tot 23 euro. Bezoekers stonden echter uren in de rij voordat ze het terrein op konden en eenmaal binnen bleek dat er maar een paar activiteiten waren.

● Zo stond er een klimmuur waar maximaal drie mensen tegelijk op konden, was er een ruimte voor boogschieten waar slechts vier bezoekers gebruik van konden maken en was er een baan met vier karts. Ook kon er één persoon per keer aan de slag met een VR-bril.

● Verder was er een ruimte met een aantal computers waar Fortnite op kon worden gespeeld. Dat zal echter het minst gewilde onderdeel van het evenement zijn geweest, aangezien je de game ook gewoon lekker thuis kunt spelen. Gratis.

● Het Fortnite Live-evenement werd georganiseerd door een onafhankelijk bedrijf genaamd Exciting Events, dus niet door Epic Games zelf. Shaun Lord, eigenaar van de organisatie, noemt het niet komen opdagen van acht van zijn negentien personeelsleden als reden voor de lange wachtrijen.

● De Powerspy had er graag bij willen zijn, dat snap je natuurlijk, want leedvermaak is het beste vermaak.

● Organisator Exciting Events wil in de toekomst nog twee andere Fortnite Live-events organiseren. Epic Games lijkt daar nu een stokje voor te gaan steken. Het Amerikaanse bedrijf bracht een officieel statement uit met daarin haar standpunt over het mislukte evenement en sleept de organisator ook meteen voor het gerecht. »

oPUNIE

THE REGINATOR HAS LEFT THE BUILDING

In 2004 was er bij de Nintendo opeens een nieuw gezicht te zien. Geen wat stijve Japanner, maar een reus van een Amerikaan met swag. 'My name is Reggie. I'm about kickin' ass. I'm about taking names, and we're about making games.' Nintendo zou nooit meer dezelfde zijn.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Oké, misschien is dat wat overdreven gesteld, maar zo ervoer én ervaar ik het wel. Nintendo was tot die tijd een fantastisch bedrijf met prachtige games, maar ook wat 'out of sync' met de westerse wereld – of wij waren out of sync met hen, dat kan natuurlijk ook. De communicatie – zeker op een evenement als de E3 – verliep altijd moeizaam en was sowieso awkward ... totdat Reggie opkwam en de persconferenties van cojones voorzag. Weg was de Japanse voorzichtigheid die ik zo vaak met braafheid verwarde. Hier stond iemand die gewoon zei waar het op stond, die openlijk liet blijken dat ie zijn eigen product vet vond.

En deze lijn zette hij door. Nintendo kwam met boodschappen en kreten die ons westerlingen wat makkelijker in de oren lagen. Ik denk dan ook dat Reggie erg belangrijk is geweest bij het meer mainstream maken van de consoles en games van Nintendo. Geen gemakkelijke opgave, en nog steeds niet. Nintendo is en blijft immers een apart bedrijf. Ik vind het dan ook een bijzonder knappe prestatie waar ik de man enorm om bewonder.

Starstruck

Ik weet waarom het hem is gelukt. Ik heb Reggie namelijk ooit in levende lijve mogen ontmoeten. Het was in Los Angeles, in een hotel nabij de pier van Santa Monica. Ik stapte in de lift om naar mijn kamer op de achtste verdieping te gaan, en vlak voordat de deur sloot, stapte Reggie opeens binnen. Ik herkende hem meteen, maar zijn postuur en zijn uitstraling weerhielden me ervan iets tegen hem te zeggen of aan hem te vragen. Ik was totaal onder de indruk, terwijl hij me toch echt vriendelijk aankeek.

Dat effect had hij denk ik op iedereen. Hij kwam binnen bij Iwata en Miyamoto en ze durfden geen nee te zeggen. Zijn aura was te sterk. Godzijdank.



> "In april laat ik de titel vallen die zo veel voor me betekende: directeur van Nintendo of America. Maar ik behoud een titel die zelfs nog meer voor me betekent: Nintendo-fan. Vanuit het diepst van mijn hart, bedankt voor alles. Jullie zijn de beste."



Reggie Fils-Aime gaat met pensioen, maar niet zonder eerst wat hartverwarmende woorden aan de Nintendo-community te richten.

TETRIS 99

EINDELIJK EEN MOOIE PLUS VOOR SWITCH ONLINE SERVICE

Ik heb in eerdere oPUnies weleens lopen zeiken over de knullige manier waarop Nintendo de betaalde onlineservice voor de Switch aan de man probeerde te brengen. Het is dus niet meer dan fair om hier nu te melden dat Nintendo daar met Tetris 99 iets geweldigs voor heeft gelanceerd.

door: Jurjen
twitter.com/JurjenT



Tetris 99 is eigenlijk een eenvoudig idee. Je speelt een vrij standaard versie van Tetris, met zicht op de komende zes blokken en de mogelijkheid er eentje achter de hand te houden. Alleen doe je dat nu online tegen 98 andere spelers in een battle royale-achtige opzet. Elke keer dat je een aantal lijnen verwijdert, kun je afvalblokken in het scherm van een andere speler dumpen. Dat kan een willekeurige speler zijn, maar je kunt je ook richten op de spelers die jou aanvallen of spelers die bijna KO zijn. Klinkt simpel, maar probeer het eens (hij is gratis te downloaden) en je zult merken dat het leidt tot woest spannende Tetris-gevechten waar je vrijwel onmogelijk mee kunt stoppen.

O ja, om het te kunnen proberen, moet je wel lid zijn van Nintendo Switch Online.

Verrassing

Nintendo Switch Online is een dienst die je games als Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon en de nieuwe Smash online tegen andere spelers laat spelen. Voordat de dienst een halfjaar geleden werd gelanceerd, was dat nog gratis, en het voelt altijd een beetje pijnlijk om van een gratis dienst op een betaalde dienst over te stappen.

Natuurlijk snapt iedereen wel dat online gamen een prijskaartje heeft en dat de prijs (twee tientjes per jaar) alleszins meevalt. Toch heeft Nintendo wat extraatjes beloofd om de pijn te verzachten. Die extraatjes waren in eerste instantie een stapel NES-games die ik al twee of drie keer eerder had gekocht en gespeeld, vandaar mijn eerdere gezeik over deze 'oplossing'. Maar met Tetris 99 heb ik nu dus iets gekregen wat ik wél uitgebreid speel en ook bij andere gamers en reviewers enorm aansloeg.

Dat succes zal Nintendo niet zijn ontgaan, dus hopelijk kunnen we meer van dit soort verrassingen verwachten.

PAS OP VOOR DE REVIEW-BOMBERS

Het gebeurt steeds vaker: boze consumenten die bepaalde games online met slechte reviews kapot bombarderen. En niet alleen maar omdat ze die games niet leuk vinden.

Veel vaker lijken de negatieve oordelen van typische 'review bombs' geschreven met heel andere intenties, bijvoorbeeld omdat spelers de game te kinderachtig vinden (Pokémon Let's Go), omdat spelers het niet tof vinden dat de ontwikkelaar een mod probeert te stoppen (Grand Theft Auto V) of omdat een game te vroeg wordt afgeprijsd (Shadow of the Tomb Raider). Hieronder nog een paar recente voorbeelden van review bombs en hun uiteenlopende redenen.

Metro Exodus

Doelwit: Alle Metro-games, met een opmerkelijke rol voor de nieuwste: Metro Exodus.
Reden: Kort voor de release van Metro Exodus werd aangekondigd dat de game vanwege een exclusiviteitsdeal met de Epic Games Store niet langer op Steam zou verschijnen.
Opmerkelijk: Terwijl Metro 2033 en Metro: Last Light na aankondiging werden bedolven met negatieve reviews, kreeg Metro Exodus van boze gamers op Steam juist pósitieve beoordelingen, maar dan wel vol verwijten over de exclusiviteitsdeal met Epic.



Far Cry New Dawn



Doelwit: Far Cry New Dawn, de laatste telg in de Far Cry-franchise.
Reden: Vanwege de cover, waarop twee donker getinte vrouwen een blanke man onder vuur houden, zou de game te feministisch en ook nog eens racistisch zijn.
Opmerkelijk: De game wordt op Steam nog als 'grotendeels positief' aangemerkt, maar op Metacritic bedolven onder de nullen en opmerkingen over vermeend racisme en politieke correctheid.

Devotion

Doelwit: Devotion, een horrorgame van de Taiwanese ontwikkelaar Red Candle Games.
Reden: In de game worden neerbuigende grapjes over Chinezen en verkapte statements tegen de Chinese president en politiek gemaakt. Dat is ook niet zo handig om te doen als ontwikkelaar in Taiwan, dat door China niet als aparte staat wordt erkend, maar eigenlijk als onderdeel van China wordt beschouwd.
Opmerkelijk: Voordat de 'grapjes' werden ontdekt, werd de game door het Chinese publiek de hemel in geprezen.



Apex Construct

Doelwit: Apex Construct, een VR-game die in maart 2018 verscheen (dus lang vóór die andere game waarvan de titel met het woord Apex begint).
Reden: Gamers kopen Apex Construct per ongeluk, in de veronderstelling dat het de gratis game Apex Legends is. Tenminste, daar lijkt het op, aangezien de Steam-pagina van Apex Construct sinds de lancering van Apex Legends op 4 februari zo'n 4000 procent(!) meer bezoekers trekt. De game wordt vooral gekocht door Chinezen die de Engelse taal blijkbaar niet machtig zijn. Gelukkig heeft Steam een 'geld terug'-regeling.
Opmerkelijk: Blijkbaar zijn mensen bereid om 30 dollar (dat kost Apex Construct) te betalen voor de gratis game Apex Legends.



HOLOLENS VOOR HET LEGER VALT NIET GOED

Microsoft tekende onlangs een contract met het Amerikaanse leger ter waarde van een whopping half miljard dollar voor legerhelmen met een geïntegreerde HoloLens. Met deze helm zouden soldaten makkelijker oorlogssituaties kunnen simuleren.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Een deel van de Microsoft-werknemers was echter niet bepaald blij met dit contract en schreef een brief naar Microsoft-baas Satya Nadella. Het personeel gaf daarin te kennen dat zij geen tools willen maken waarmee oorlog kan worden gevoerd. Behalve dan als het in Halo is.

We zijn bang dat de directie zich weinig van deze brief gaat aantrekken. Een half miljard is toch best een hoop geld. En wie weet, als alle legers zo'n helm krijgen, dan kunnen we oorlogen voortaan virtueel uitknokken. Relaxed toch?



Power Spy

- In een officiële e-mail vanuit Exciting Events naar klanten geeft het bedrijf aan dat ze per direct moeten stoppen met hun bedrijf. Alle bedrijfsbezittingen worden omgezet naar valuta en vervolgens gebruikt om geldschieters en crediteuren terug te betalen.
- Dus tot zover Fortnite Live.
- Is het lente? Het is lente! De Powerspy vindt in elk geval van wel, want de zon laat zich steeds vaker zien en de redacteuren zijn weer allemaal de bloemetjes aan het buiten zetten.
- Zo is Wouter een 'happy single' (deze woorden had de Powerspy ook nooit verwacht uit zijn toetsenbord te krijgen), en hij beleeft dan ook de nodige avonturen met zijn vele scharrels. En die deelt hij natuurlijk luidkeels op de redactie.
- Zo schijnt de nuchtere Veendammer de laatste tijd regelmatig letterlijk in de touwen te hangen. 'Ropen' noemt hij het. De Powerspy moest Google aanslingeren om te zien wat dat precies is en het ziet er behoorlijk pijnlijk uit.
- Maar hij doet er niemand pijn mee, sterker nog: Wouter is het subject! Dus dan is het helemaal prima. Trek 'm nog maar iets strakker aan hoor, die knoop.
- Of juist niet, want nu heeft hij weer een nieuwe smoes om zijn artikelen niet op tijd aan te leveren bij Eelko en Ed. Iets met in de knoop liggen met zijn privéleven.
- Ook Samuel is weer helemaal onder de pannen en in de wolken. Zo werd de kleine Spanjaard onlangs op het Jump Force launch-event gesignaleerd met een nieuwe vlam! Want jij weet net zo goed als de Powerspy: je verse aanwinst meenemen naar een gamefeestje is hetzelfde als je vriend(in) meenemen naar je ouders. Dikke mik dus!
- De Powerspy ziet de uitnodiging voor de bruiloft wel verschijnen.
- Een andere werknemer van de PU-redactie maakte het helemaal bont. Hij werd namelijk door Martin in de studio gesnapt toen hij net – één op één – het stageverslag van een goedlachse stagiaire aan het doornemen was. »

Power Spy

● De Powerspy had al zo zijn vermoeden dat er iets gaande was tussen deze twee tortelduifjes. Maar toen Martin met tranen in zijn ogen van het lachen en met een kapot Cyberpunk-beeldje in zijn handen terugkwam op de redactie, wist de voltallige PU-redactie het zeker: de tafeltennistafel wordt niet alleen gebruikt om op te pingpongen.

● Vanwaar dat kapotte Cyberpunk-beeldje, vraag je? Nou, Martin liep de studio binnen om even te gluren of de geruchten klopten. Toen hij de ruimte binnensneakte en hij daar het verliefde stel betrapte, besloot hij in een vlaag van verstandverbijstering het Cyberpunk-beeldje uit de kast te pakken terwijl hij iets brabbelde als: "Ik zocht dit Cyberpunk-beeldje." Helaas heeft het Cyberpunk-beeldje deze actie niet overleefd en ontbreekt er nu een arm.

OPUNIE

● Het Cyberpunk-beeldje, dat op eBay voor 500 dollar van de hand gaat, is nu dus kapot. De Jan Meijroos in de Powerspy huilt een klein beetje.

● Over Martin gesproken: er werd onlangs flink op los geflirt met de hoofdredacteur, en wel door een grote groep dames van biljartclub 'De Slappe Keu' uit Andijk.

● Martin was samen met de Wonderspons in het Noord-Hollandse dorpje om daar een gelukkige lezer te verrassen met een Hummer in de voortuin en een lan-party in de woonkamer. Toen Martin en de prijswinnaar een rondje met de PC Hooft-tractor door het dorp reden, moest er ook even langs de biljartclub worden gereden.

● Daar aangekomen verdrong zich onmiddellijk een menigte 50-plussers rondom de brullende V8. De aandacht verlegde zich al snel naar de chauffeur van de bolide, toen Martin werd herkend als 'die ene van Shownieuws'. De digitale fotocamera's werden snel uit de handtassen getrokken en er ontstond een kleine rij om met Martin op de foto te gaan.

● Je begrijpt het al: er gebeurt normaal gesproken vrij weinig in Andijk.

MARIO EN ZELDA IN 2019: DUS TÓCH!

In een recente Nintendo Direct-video werden een nieuwe Mario én een nieuwe Zelda voor 2019 aangekondigd. Dat had ik een paar maanden geleden dus al voorspeld ... al had ik wel een ándere Mario en Zelda verwacht.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

In de eerste PU van dit jaar deed ik de voorspelling dat er later dit jaar een nieuwe Zelda en een nieuwe Mario naar de Switch zouden komen. Ik was daar vrij zeker van, omdat er sinds 2009 elke twee jaar (dus steeds in de oneven jaren) een nieuw Zelda-avontuur verschijnt. En sinds 2013 verschijnt in datzelfde jaar ook een nieuw Mario-avontuur! Na het uitstekende 2017, dat ons Zelda: Breath of the Wild en Mario Odyssey bracht, is het in 2019 dus weer tijd voor nieuwe games. En wat blijkt nu uit de eerste Nintendo Direct van 2019? Ik heb gelijk gekregen, al was het niet helemaal zoals ik had gedacht.


Link's Awakening

Link's Awakening

Anders dan ik verwachtte – of misschien vooral hóópte – betreft het geen directe opvolgers van Zelda: Breath of the Wild en Mario Odyssey. Het zijn meer een soort ... spin-offs. De meest verrassende van de twee is The Legend of Zelda: Link's Awakening. Het is een kleurrijke remake van deze geweldige Game Boy-titel, waar ik net als eigenlijk iedereen die 'm kent warme, diepgaande gevoelens voor koester. Zeer terecht dat deze game in een moderne vorm wordt opgewarmd voor nieuwe spelers – en ik denk dat spelers die hem een kwarteeuw geleden(!) al speelden ook wel weer zin hebben om naar dat droomeiland terug te keren. Wel merkte ik online dat sommige van deze 'oudere' gamers het kleurrijke stijltje niet helemaal trokken omdat het 'te kinderachtig' zou zijn, maar voor dat soort zuurpruimen wordt de game dan ook niet gemaakt.




BioWare toont gevoel voor humor met chocolaatjes met gemiddelde reviewscore erop.

Super Mario Maker 2

Iets minder verrassend, maar toch: de aankondiging van Super Mario Maker 2. Ik had eigenlijk eerder een Deluxe-versie van deel 1 verwacht, want dat bouwpakket bood toch al eindeloze mogelijkheden om je eigen levels te maken. De trailer van deel 2 bewijst mijn ongelijk: met een schat aan nieuwe menu's, vijanden, bouwstenen (inclusief schuine hellingen!), functies (je kunt zelf de richting waarin het level scrolt bepalen!) en power-ups (Cat Mario in 2D!) krijgt de bouwfun toch weer geheel nieuwe dimensies.

Dus ja, hoera! Ik kan dit jaar dus weer aan de slag met nieuwe titels in mijn twee favoriete gameseries, al ben ik ook wel een beetje teleurgesteld dat het geen échte nieuwe titels zijn. Maar goed, die zullen – als de oneven-jarentraditie wordt doorgetrokken – in 2021 dan wel weer verschijnen. Tegen die tijd kom ik er hier op terug!



Dit is toch wel een fijne Pokémon, hoor!

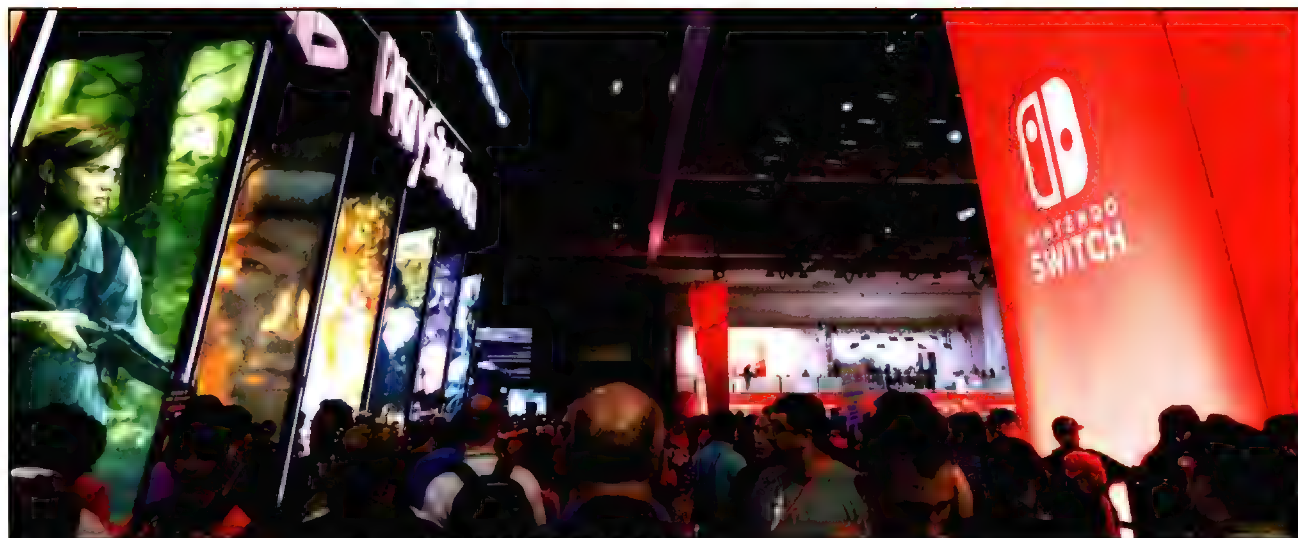


Super Mario Maker 2



twitter.com/GKJJ

VROEGER WAS ALLES BETER



Het zijn roerige tijden voor de game-industrie. Aan de ene kant worden er enorme winsten geboekt, aan de andere kant lopen verkoopcijfers terug, zakken aandelen als een baksteen en vallen er honderden ontslagen. Wat is er allemaal aan de hand?!

Om deze 'crisis' te kunnen verklaren, wil ik even terug naar het verleden. Ooit bestond de game-industrie uit een verzameling enigszins excentrieke developers die puur vanuit hun passie computerspelletjes maakten. Winstbejag zat er totaal niet bij. Integendeel: ze gaven die games vaak weg of stuurden ze tegen kostprijs op. Toen bleek dat steeds meer mensen zin hadden in een spelletje, ontstonden er bedrijfjes die ervoor zorgden dat developers zich louter konden richten op het maken van games. Er werd wat winst gemaakt en die centen stopten ze veelal in nieuwe games, extra banen en wie weet een mooie auto. Het enige wat deze bedrijfjes hoefden te doen om te scoren, is mooie games maken en goed met gamers communiceren. Wat ook gebeurde. Mooie wereld, toch?

Groeistuipen

Die kleine bedrijfjes werden echter steeds groter of werden soms opgekocht door grote bedrijven die inzagen dat steeds mensen wel in waren voor een spelletje. Wat ook zo was. Om al die mensen te bereiken en van games te voorzien, hadden ze meer geld nodig. Geld voor marketing, nieuwe studio's, personeel en grotere games die nóg aanlokkelijker waren. Dat geld werd veelal geleend bij investeerders of door bedrijfsaandelen uit handen te geven. En nu zijn investeerders en aandeelhouders heus lieve mensen, maar ze hebben één vervelende eigenschap: ze willen altijd méér! Heb je het ene jaar één miljoen winst, dan moet dat volgend jaar anderhalf miljoen zijn. Anders gaan ze muiten en is je bedrijf opeens niks meer waard. Gevolg is dat deze grote uitgevers niet meer bezig zijn met wat gamers willen, maar wat de aandeelhouders eisen. En dat is meer winst.

Afdwingen

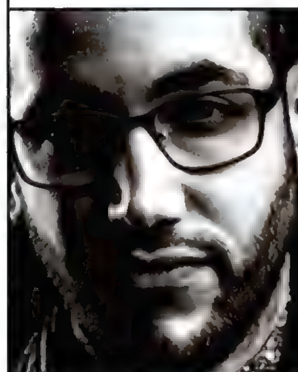
En hier begint het probleem. Want wanneer is genoeg genoeg? Kun je elk jaar meer games verkopen? Ik denk het niet; ergens ligt een grens. Bijvoorbeeld omdat er niet nóg meer liefhebbers zijn voor een game. Of omdat free-to-play populairder is. Of omdat er zo veel uitkomt dat gamers minder games nodig hebben om hun honger te stillen. De hele bedrijfsvoering van grote publishers als Activision Blizzard, EA of Ubisoft is er echter op gericht dat winst leidend is. En als er dan opeens minder games worden verkocht (wat momenteel het geval is), dan moet het geld op een andere manier worden verdiend (lees: lootboxes, microtransactions en Season Passes).

Als dat alles nou netjes en tof gebeurde, dan was het nog tot daar aan toe. Maar nee, de wens voor méér winst zorgt ervoor dat uitgevers niet wachten op de goodwill van gamers, maar de boel gaan afdwingen. Games worden trager gemaakt zodat je MT's gaat kopen. Lootboxes neppen je met te weinig content, er worden bij een game tien verschillende versies met verschillende prijzen aangekondigd terwijl je die vroeger gewoon in één game kreeg. Of ze vragen geld voor bèta's en demo's. En naast al die ellende moet je ook maar hopen dat een game gewoon werkt.

Big business

Rationeel snap ik de gedragingen van die bobo's wel. Het is nou eenmaal big business. Maar het zorgt er wel voor dat gaming een stuk minder leuk wordt. Je wordt wantrouwig, je ziet overal addertjes onder het gras en je neigt ernaar om mensen te adviseren niks meer te kopen, maar eerst af te wachten of een game wel werkt. 'Vroeger was alles beter' is een belegen kutspreuk die wat mij betreft veel te vaak wordt gebruikt. Maar in het geval van gaming verlang ik af en toe echt terug naar die goeie ouwe tijd ...

> "Ik denk echt dat 't mogelijk is een battle royale-game met een succesvolle esports-component te maken. Maar het wordt wel erg moeilijk."


Alex Grimonpont, baas van Hi-Rez Studios, houdt de moed erin.





Mainstream Media is weer lekker bezig

Power Spy

● Er is onlangs een first-run gesealde versie van Super Mario Bros. verkocht voor 100.150 dollar. Volgens experts is dat een recordbedrag voor een enkele verzamelbare game.

● Het verkoopbedrag is hoger dan dat van de Mario Bros.-game die in 2017 werd verkocht. Deze wisselde voor ruim 30.000 dollar van eigenaar en was toen de duurste game ooit verkocht. Waarom de nu verkochte versie zo veel duurder is, zit hem in een kleine sticker.

● De versies met deze sticker waren alleen tijdens de testlancering van de NES te koop in New York en Los Angeles, en daarom zijn deze nóg zeldzamer.

● Volgens nieuwe geruchten zou Scalebound, de geannuleerde game van PlatinumGames die naar de Xbox One zou komen, opnieuw in ontwikkeling zijn, maar nu voor de Switch.

● Website Nintendo Insider zegt dat van anonieme bronnen te hebben gehoord. Dit als reactie op eerdere berichten van GameInformer-redacteur Imran Khan tijdens een Kinda Funny Games-podcast, waarin hij liet weten dat er mogelijk een geannuleerde third party-game in ontwikkeling is voor de Switch.

● Microsoft, dat eigenaar was van het handelsmerk Scalebound, heeft ditzelfde handelsmerk niet vernieuwd. Desondanks is het bedrijf zover bekend nog wel eigenaar van alle content die rondom de game is ontwikkeld.

● Hoewel het onwaarschijnlijk lijkt dat Nintendo, PlatinumGames en Microsoft tot een deal zijn gekomen om Scalebound naar de Switch te brengen, laat Kotaku-redacteur Jason Schreier op gameforum ResetEra weten dat er vorig jaar binnen de game-industrie wel degelijk geruchten waren over een Switch-versie van de game.

● Scalebound werd na jaren ontwikkeling in het begin van 2017 geannuleerd door Microsoft. De game werd ontwikkeld door PlatinumGames, vooral bekend van de Bayonetta-reeks, maar was eigendom van Microsoft. Platinum werkt op dit moment onder meer aan de Switch-games Bayonetta 3 en Astral Chain.







SCHUILT ER EEN COMICLEZER IN JOU?

COMICS E



EEN COMICS DUO

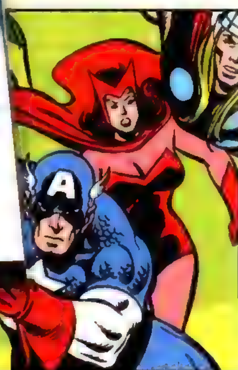
DE LUITJES OP DE PU-REDACTIE HEBBEN ALLEMAAL EEN GROOT GEEK-HART IN DE BORSTKAS KLOPPEN, EN DAT BIEDT GENOEG RUIMTE OM ZOWEL GAMES, FILMS ALS COMICS MEE LIEF TE HEBBEN. VOORAL WOUTER EN WIMPIE ZIJN ZO RUIMHARTIG, EN MET HEROES DUTCH COMIC CON IN HET VOORUITZICHT GAAN ZIJ ONTDEKKEN OF ER OOK IN JULLIE EEN COMICFANAAT SCHUILT.



De popcultuurminnende mens heeft veel te danken aan comics. Niet alleen zijn ontelbare films gebaseerd op (Amerikaanse) stripboeken (van A History of Violence tot en met The Fountain), ook veel series vinden hun oorsprong in plaatjesboeken (van Legion tot en met The End of the F***cking World). En games? Tja, waar moeten we beginnen ... Als je in 2015 op de eerste editie van Dutch Comic Con bent geweest, dan weet je er waarschijnlijk al een heleboel op te noemen. Toen kon je namelijk op de PU-stand de beste op comics gebaseerde games spelen, want Wouter had die verzameld voor jullie entertainment ... en die van hemzelf! Maar mocht je er toen niet bij zijn geweest, dan kun je aan de hand van dit artikel ontdekken wat het verband is tussen comics en games, of jij een comicliefhebber in je hebt en zo ja: waar je dan het best kunt beginnen om deze prachtige boekjes te lezen.

COMICS + GAMES = LIEFDE

De Batman Arkham-games, de Injustice-serie en wat recenter Marvel's Spider-Man van Insomniac Games zijn prachtige voorbeelden van op comic characters gebaseerde games. Wat minder voor de hand liggende titels zijn The Darkness en XIII, beide prima videospellen die hun oorsprong vinden in de comicwereld. En wat dacht je van superpowered series als Prototype en InFamous? Games als Saints Row IV en Crackdown hadden ook nooit bestaan zonder de invloed van superhelden, terwijl Marvel Ultimate Alliance en Lego DC Super Villians niets minder zijn dan een viering van superkrachtige mensachtigen. Dip je grote teen eens voorzichtig in een van deze titels en je weet onmiddellijk of het concept van superheroes je aanstaat. Dat weet je ook meteen









N GAMES







of je moet overwegen je neus eens wat dieper in een Amerikaans plaatjesboek te duwen.

Is deze sprong te groot voor je, dan moet je het misschien een keer andersom proberen. Talloze gameseries brengen namelijk prequel-comics uit om een bepaalde tijdsperiode tussen vervolgen te overbruggen of publiceren comics die een hele game samenvatten. Kijk bijvoorbeeld naar God of War, Uncharted, Call of Duty en Tekken – stuk voor stuk franchises die comics publiceerden die gebaseerd waren op eigen personages. De lore van Overwatch bestaat in feite alleen in comics, dus sla eens zo'n boekje open om te kijken of het iets voor je is, of ruik er op z'n minst een keer aan.

NIET ALLEEN SUPERHELDEN

Als superhelden niet je ding zijn, dan hoef je overigens niet meteen uit te sluiten dat je comics leuk vindt. Heb je bijvoorbeeld van Telltales The Walking Dead of The Wolf Among Us genoten? Dan heb je eigenlijk een graphic novel gelezen, en dat is weer een comic met een fancy naam. Vertigo, een sublabel van DC, brengt wat 'volwassener' verhalen uit die soms helemaal niets te maken hebben met superluitjes, of spelen zich niet eens in dezelfde universa als die van Batman en Supes af. Zo is The Wolf Among Us gebaseerd op het sprookjesachtige Fables, dat volledig losstaat van gekostumeerde wrekers. En ook in Preacher, 100 Bullets en American Virgin zijn weinig capes te ontdekken.

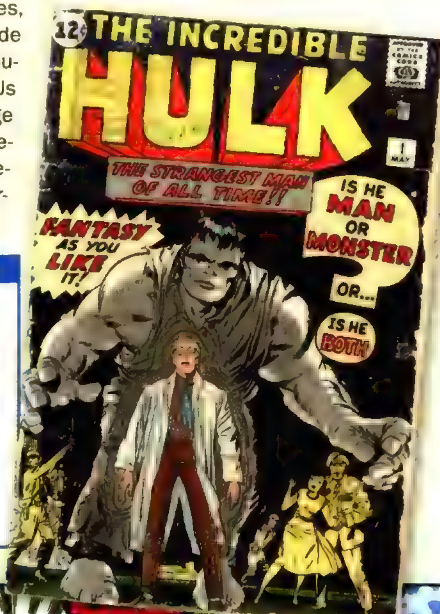


WEETJE • WEETJE

De Hulk was in zijn originele ontwerp grijs, en niet groen. Het was alleen nogal moeilijk om die gezellige grijze huidskleur op papier te drukken, dus werd besloten om hem maar gewoon groen te maken. De makers van de latere televisieserie van de Hulk wilden zijn huidskleur rood hebben, maar daar stak Stan Lee een stokje voor.

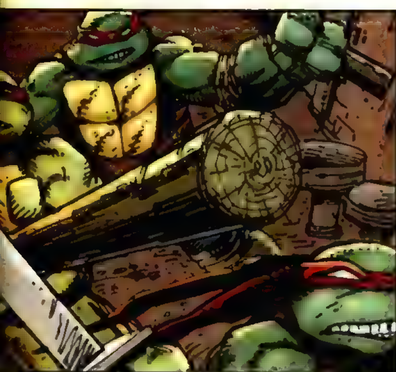
Heb je weleens klassieke games als Turtles in Time, Turok: Dinosaur Hunter of Shadow Man gespeeld? Je raadt het al: die games hebben comicseries als basismateriaal genomen, iets dat je bijna zou vergeten omdat het van die enorm gevestigde namen zijn. Als je naar de allereerste Teenage Mutant Ninja Turtles-boekjes kijkt, stammend uit 1984, dan zul je ze toch echt direct uit de games en cartoons herkennen.

Misschien tijd om eens terug te gaan naar de basis?

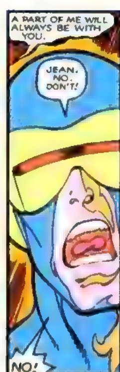


WAAR TE BEGINNEN?!

Heb je inmiddels erkend dat je geïnteresseerd bent in comics? Dan staat je een groots en geeky avontuur te wachten! Het lastige is dan echter: waar en hoe begin je? Daar helpen Wimpie, Wouter, Martin en Dennis je graag bij, zoals je in de kaders van dit artikel kunt lezen. Het beste wat je echter kunt doen, is de Heroes Dutch Comic Con bezoeken, want als je dáár niet keihard geïnspireerd raakt, dan gebeurt het nergens. Wij van Power Unlimited zijn daar uiteraard ook te vinden – al is het maar om onze harten weer eens op te halen aan alle comicachtige geekigheid aldaar! »



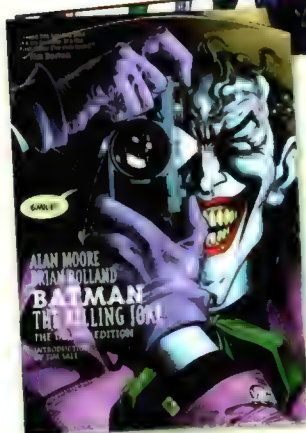








COMICS VOOR BEGINNERS



MARVEL EN BATMAN



Wáár je moet beginnen met het lezen van comics, kan ik je niet echt vertellen. Ik ben niet zo'n hardcore comic-geek als Wimpie, Wouter en Dennis. Wat ik je wel kan vertellen, is wat mijn favoriete comics zijn. Ik ben een groot liefhebber van alles wat uit de Marvel-koker komt en als je om mijn favoriete superhero's vraagt, zijn deze ook van Marvel ... maar er zijn ook een paar Batman-comics die je niet mag missen! Sowieso moet je Hush lezen, een verhaal geschreven door Jeph Loeb en met tekeningen van Jim Lee. Fijne storytelling en wat misschien nog wel fijner is voor de beginner: bijna alle belangrijke personages uit de Batman-comics komen voorbij in dit mysterieuze verhaal. Daarnaast kan ik je Batman: The Killing Joke aanraden, een verhaal dat je meeneemt in de wereld van misschien wel de meest gestoorde supervillain ooit: The Joker. Deze comic was trouwens ook een belangrijke bron van inspiratie voor Heath Ledger.

THE ULTIMATES EN SUPER PU



Ik ben zelf in de jaren 90 begonnen met naar het Nederlands vertaalde comics lezen, vooral die van Spider-Man en X-Men. Dat zijn mooie herinneringen en prachtige verhalen, maar is niet bepaald een laagdrempelig startpunt. Jaren later begon ik weer opnieuw met comics lezen, en voor een frisse start schakelde ik de hulp in van ware geeks die nooit gestopt waren sinds de 90's. Zij raadden me bijvoorbeeld The Ultimates aan, een soort remake van The Avengers waar de filmversie van deze superheldengroep ook op is gebaseerd. Ook Alias, een serie over Jessica Jones van Netflix-faam, is een zeer goede introductie, aangezien er veel in wordt uitgelegd omdat het een losstaande serie is. Jessica is daarin een voormalig Avenger die een detectivebureau begint, en aangezien ze dat in het Marvel-universum doet, krijgt ze veel te maken met superhelden als Daredevil en Spider-Man.

Beginnen met DC Comics vind ik een wat lastiger verhaal, en wat dat betreft zou ik aanraden om sublabel Vertigo te checken: Alan Moores Swamp Thing is best zware kost, met trippy shit en diepe ideeën, maar wel flink briljant en speelt zich bovendien af in hetzelfde universum als Batman en Superman. Sowieso kun je gewoon alles van Alan Moore lezen, inclusief Watchmen en V for Vendetta, want de fantasie van die gast is eindeloos en verhalen verzinnen zit 'm in het bloed. Maar de beste tip die ik kan geven, is gewoon Super PU op YouTube kijken en daar onze aanraders ter harte nemen. Of check m'n Batman-special in PU07 van 2015, waarin een lijst van Caped Crusader-boekjes voor beginners staat. En kom naar Heroes Dutch Comic Con!



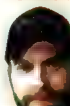


WEETJE • WEETJE

In een bekend Batman-verhaal getiteld A Death in the Family werd niemand minder dan The Joker aangesteld als VN-ambassadeur van Iran. Hierdoor genoot hij diplomatieke onschendbaarheid en kon Batman niet bij hem in de buurt komen. Slimme clown hoor ...



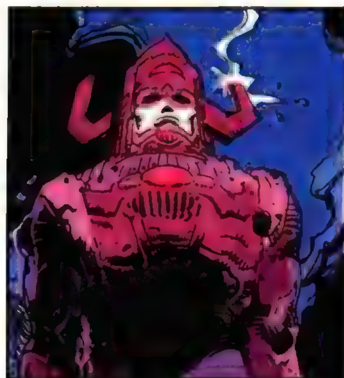
JACK KIRBY EN INFINITY



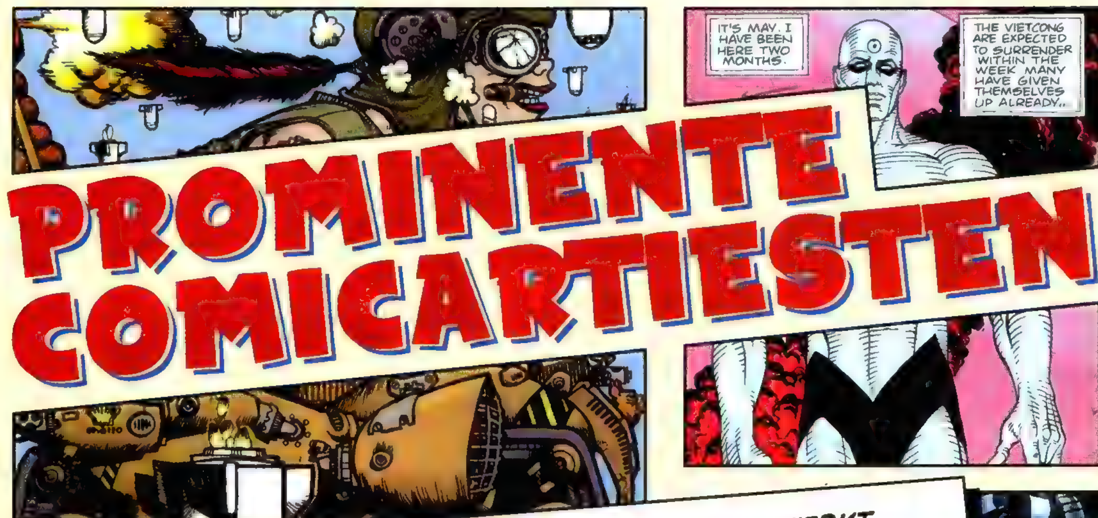
In eerste instantie zou ik bijna zeggen dat de oude comics van bijvoorbeeld Spider-Man, Fantastic Four, Avengers, Batman en Superman de beste manier zijn om te starten met comics, maar dat is eigenlijk ook wel een beetje omdat ik met dat soort titels ben opgegroeid. Ik snap ook heus wel dat jongere comiclezers niet zo verliefd worden op bijvoorbeeld de tekenstijl van Jack Kirby, zoals ik toen. Maar er zijn talloze 'fun' comics met leuke of lekker bizarre verhalen en toffe stijlen die je best tot instapcomics mag rekenen, zoals Y: The Last Man, Danger Girl, Gen 13 of The Darkness. Maar eigenlijk is het logischer om meteen een dikke omnibus te pakken van een saga als Infinity: The Complete Event. Ook een prima aanrader is de Ultimate Marvel-reeks, die is gericht op millennials die net begonnen zijn met comics lezen en waarin oude helden een likkie verf en updates hebben gekregen. Houd het woordje Ultimate dus in de gaten als je in een comicwinkel staat!











PROMINENTE COMICARTIESTEN



EEN TEAM DAT AAN EEN BEPAALDE COMICSERIE WERKT, BESTAAT UIT VERSCHILLENDE MENSEN MET ELK EEN EIGEN SPECIALITEIT. ZO HEB JE EEN ILLUSTRATOR NODIG, EEN INKTER DIE DE TEKENINGEN MOOI AFWERKT, MAAR OOK SCHRIJVERS EN LETTERAARS (DIE DE COMICACHTIGE TEKST MAKEN) ZIJN UITERST BELANGRIJK. EEN TEAM DAT AAN EEN COMIC WERKT, STAAT ONDER TOEZIEND OOG VAN EEN COMIC BOOK EDITOR. WE NOEMEN ENKELE GROOTHEDEN BINNEN DE COMICWERELD.



STAN LEE

Wie kent hem niet? De vorig jaar overleden Amerikaan was tientallen jaren hét gezicht van Marvel Comics en stond bekend om zijn kenmerkende kreet 'Excelsior'. De successen die Lee samen met Jack Kirby en Steve Ditko had, zorgden ervoor dat Marvel uitgroeide van een klein uitgevertje tot de multimediagigant die het nu is. Bijna elke held en schurk die je in Marvel-films voorbij ziet komen, heeft hij helpen bedenken. Iron Man, Hulk, Thor, Spider-Man, The Fantastic Four, Daredevil, Doctor Strange, de X-Men en later The Avengers (waarin veel van deze helden samenkwamen) – je kunt het zo gek niet bedenken of Lee heeft er een hand in gehad.

Naast het bedenken van deze memorabele personages wist Lee een speciale band met het lezerspubliek op te bouwen. Dat deed hij door op de openingspagina van elke comic, waar doorgaans alleen de schrijver en de tekenaar van de comic stonden vermeld, ook de inkter en de letteraar te vermelden. Zo verlaagde hij de drempel tussen lezer en maker, en dat zorgde er onder meer voor dat fanmail een stuk persoonlijker werd.

Lee is naast de comics ook altijd verbonden geweest aan andere Marvel-producties, zoals films en games, waarin hij steevast een klein rolletje had of de verhaalverteller was. Lee gebruikte vaak de term 'true believers' voor Marvel-fans en sprak hen ook zo aan. Na zijn overlijden op 12 november vorig jaar was de hele comic-minnende wereld aangeslagen, en ook op de redactie hielden we het niet droog. Lee heeft vóór zijn overlijden echter nog wat cameo-rolletjes voor de komende Marvel-films opgenomen en zal sowieso voor altijd voortleven in zijn personages.





WEETJE • WEETJE

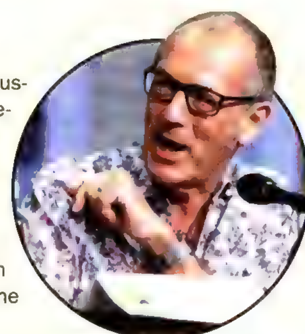
Stan Lee was doodsbang dat blinde mensen aanstoot zouden nemen aan Daredevil, dus was hij klaar om de comicserie te cancelen. Gelukkig vond iedereen de manier waarop blindheid door Lee werd behandeld geweldig en was er geen vuiltje aan de lucht.

ALAN MOORE



Een Britse schrijver die vooral bekend is van zijn geniale V for Vendetta, Watchmen en The League of Extraordinary Gentlemen. Hij heeft daarnaast gewerkt aan verhalen over populaire helden als Batman (The Killing Joke) en Superman (Whatever Happened to the Man of Tomorrow). Ook de verhalen over het DC-personage Swamp Thing zijn enige tijd door hem geschreven. Moore wordt gezien als een van de beste (graphic novel-)schrijvers aller tijden en is veruit de favoriet van Wouter.

DAVE GIBBONS



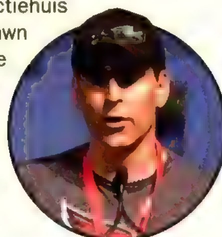
De eveneens Britse comic-illustrator Dave Gibbons werkte geregeld samen met Alan Moore, maar ook met andere artiesten die je in dit artikel voorbij ziet komen. Hij was verantwoordelijk voor tekeningen in Watchmen, Doctor Who, Green Lantern en het Superman-verhaal For the Man Who Has Everything.

FRANK MILLER



De geliefde Amerikaanse comicartiest Frank Miller is bekend van zijn werk aan Sin City, Ronin, Batman: Year One, 300, The Dark Knight Returns en Daredevil. Hij is verantwoordelijk voor de creatie van het Daredevil-personage Elektra, dat je misschien nog wel kent uit de Netflix-serie. Miller staat bekend om zijn duistere, film noir-achtige tekenstijl en hij verwerkte regelmatig manga-aspecten in zijn werk. Veel van Millers Daredevil-verhaallijnen, zoals Born Again en The Man Without Fear, zijn gebruikt voor de Netflix-serie over de blinde held.

TODD MCFARLANE



Canadees Todd McFarlane was eind jaren tachtig en begin jaren negentig verantwoordelijk voor schrijf- en tekenwerk aan Spider-Man en staat onder comicfans bekend als de tekenaar die gestalte gaf aan antiheld Venom. Hij is medeverantwoordelijk voor het oprichten van Image Comics, het productiehuis achter The Walking Dead, Spawn en The Darkness. McFarlane houdt zich tegenwoordig wat minder bezig met het maken van comics, maar gaat wel een van zijn creaties (Spawn) voorzien van een film, die hij zelf gaat regisseren.

KEVIN SMITH



De Amerikaanse duizendpoot Kevin Smith staat niet alleen bekend als de ene helft van het duo Jay and Silent Bob, maar heeft ook verhalen geschreven voor helden als Daredevil, Spider-Man, Green Arrow en Batman. Een van zijn bekendste verhalen is Guardian Devil in de Daredevil-serie. Smith is tevens eigenaar van Jay and Silent Bob's Secret Stash, een comicwinkel in New Jersey.

EEN BEKNOPTE GESCHIEDENIS VAN COMICS



DE GOLDEN AGE OF COMICS

Comics bestaan al sinds het eind van de negentiende eeuw, maar om de belangrijke tijdperken voor Amerikaanse comics te bekijken, moet je een sprongetje maken naar de Golden Age of Comics. Het aanbreken van dat gouden tijdperk is tot op de dag van vandaag onderwerp van discussie, maar velen zijn het erover eens dat de Golden Age in 1938 begon met de lancering van Superman in Action Comics #1. De herkenbare superheld werd uitgegeven door National Allied Publications, het productiehuis dat later bekend zou worden als DC Comics. Superman werd gecreëerd door Jerry Siegel, die de verhalen schreef, en Joe Shuster, die de tekeningen voor zijn rekening nam.

Superman werd een gigantisch succes en als gevolg daarvan verschenen talloze spin-offs over individuen met geheime identiteiten, bovennatuurlijke krachten en kleurrijke outfits. Wonder Woman, Flash, Batman en Robin, Plastic Man en Green Lantern zijn daar enkele voorbeelden van. Een van de populairste personages in de Golden Age is Captain Marvel, een DC-held die nu bekend staat als Shazam. Het alter ego van het jongetje Billy Batson was in de jaren veertig zelfs populairder dan Superman.

OORLOGSPROPAGANDA

Toen de Tweede Wereldoorlog uitbrak, nam de verkoop van comics aanzienlijk toe. Dat had een aantal redenen. Om te beginnen konden ze goedkoop worden gemaakt. Maar ze waren ook makkelijk mee te nemen, waardoor het dus een ideaal medium was om propagandistische boodschappen in te verkondigen. Je kunt dus zeggen dat comics de gebeurtenissen, normen en waarden van een bepaalde periode reflecteren. Marvels Captain America is daar natuurlijk een schoolvoorbeeld van. Zijn creatie van de hand van Joe Simon en Jack Kirby stond geheel in het teken van hulp aan de Amerikaanse oorlogsinspanning, compleet met het bekende Stars and Stripes-kostuum dat het alter ego van Steven Rogers draagt. Het personage is vandaag de dag nog altijd immens populair, mede dankzij de vertolkingen van Chris Evans als Captain America in het Marvel Cinematic Universe (MCU). De kans is dan ook groot dat je comics van de Amerikaanse supersoldaat tegenkomt bij een van de vele comicstands op Heroes Dutch Comic Con.

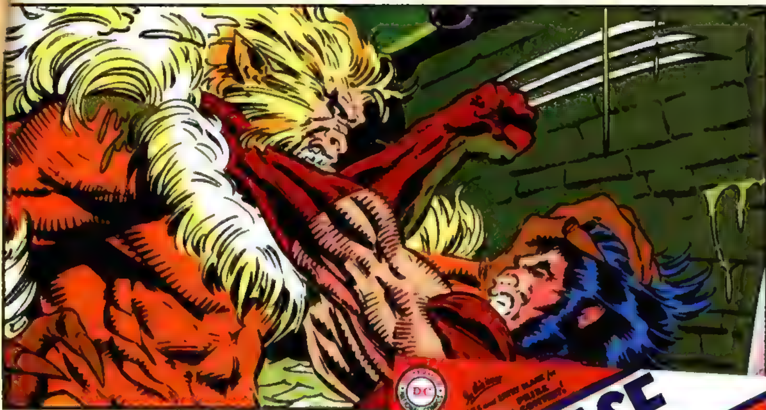
Na de oorlog verloor het superheldengenre terrein, wat volgens stripkenners het einde van de Golden Age betekende. Het tijdperk drukte echter een fundamentele stempel op comics an sich, met als gevolg dat het fenomeen zich vestigde als gangbare kunstvorm. Mainstream, zou je kunnen zeggen. Ook ruim 75 jaar later zijn zo'n beetje alle personages van toen nog immens populair. Kijk maar eens goed rond op een gemiddelde Comic Con, waar talloze cosplayers verkleed gaan als een van deze helden. Ook DC's Captain Marvel krijgt in april zijn eigen film onder de naam Shazam!



DE SILVER AGE OF COMIC BOOKS

De stempel die superheldencomics drukten in de Golden Age zorgde ervoor dat zo'n negen jaar na het einde van het tijdperk nieuw leven in het genre rondom gekostumeerde helden werd geblazen. Over het algemeen wordt het jaar 1956 gezien als de start van het zilveren tijdperk, want in dat jaar verscheen DC Comics Showcase #4, dat onder toezicht van comic book editor Julius Schwartz verscheen. Superheld The Flash kreeg in die uitgave een nieuwe gedaante die vandaag de dag nog altijd overeind staat: het rode, strakke pakje met de gele bliksemschichten aan beide oren, schoenen, rond het middel en op de borst. Hoewel de start van de Silver Age wordt ingezet met een DC Comic-uitgave, werd deze periode van pakweg twintig jaar veelal gedomineerd door Marvel Comics. Zij introduceerden talloze beroemde superhelden, die veelal uit het brein van Stan Lee kwamen. De eerste helden die hij samen met Steve





Ditko creëerde, waren de Fantastic Four.
Kenmerkend voor Silver Age-superhelden is de mate van identificatie die de lezer met de superheld had. Zij waren personages met bijvoorbeeld persoonlijke gebreken, zoals wij die allemaal hebben. Spider-Man redde bijvoorbeeld talloze New Yorkers en vocht tegen geweldige schurken als Doctor Octopus en The Green Goblin, maar tegelijkertijd was Spidey's alter ego Peter Parker een knulletje dat nog op school zat en ook gewoon zijn huur moest betalen. Iets dat vaak genoeg fout ging, waardoor de lezer zich met de held kon identificeren.



IDENTIFICATIE

Een andere verandering was dat superhelden steeds meer aan wetenschappelijke onderwerpen verbonden werden, zoals ruimtevaart. De Fantastic Four kregen hun krachten door blootstelling aan kosmische straling – zij waren dan ook astronauten. Wetenschapper Bruce Banner kreeg zijn krachten door blootstelling aan gammastraling en veranderde in The Incredible Hulk, Peter Parker werd gebeten door een radioactieve spin tijdens een schoolreisje en werd Spider-Man, de X-Men ontlenen hun krachten aan mutaties in hun genen.
Over het precieze einde van de Silver Age bestaat nogal wat discussie. Sommigen zijn van mening dat de Silver Age in 1973 eindigt met de moord op Spider-Mans liefje Gwen Stacy door de Green Goblin. Anderen denken dat Julius Schwartz, de man die met DC Comics Showcase #4 verantwoordelijk was voor de lancering van de Silver Age, óók voor het einde van het tijdperk heeft gezorgd. Hij gaf in april 1970 de DC-held Green Lantern uit handen aan een nieuw team, dat de taak kreeg om een periode van teruggelopen verkopen zien te doorbreken. Na het beëindigen van de Silver Age begon de Bronze Age, waarna de Modern Age aanbrak – maar de Silver Age-comics zijn vandaag de dag zeer geliefd en zijn daar dan ook naar geprijsd. Het blijft een tijdperk waarin veel bekende superheldengroepen, waaronder The Avengers, het levenslicht zagen.







DE VIJF GOUDEN TIPS VAN WIMPIE

1. VIND EEN STRIPSPECIAALZAAK IN DE BUURT!

Jazeker, ze zijn er nog: stripwinkels waar het personeel klaarstaat om jou aan een bepaalde serie te helpen of om je op weg te helpen als je niet weet waar je moet beginnen. Mocht je pech hebben en helemaal geen stripwinkel in de buurt kunnen vinden, dan kun je altijd nog overwegen om op webshops of op Marktplaats rond te snuffelen.

2. WEES NIET BANG OM VRAGEN TE STELLEN EN ZOEK ANDERE VERZAMELAARS!

Als je eenmaal zo'n winkel gevonden hebt, wees dan niet bang om vragen te stellen. Domme vragen bestaan überhaupt niet en al helemaal niet in de stripwereld! De grote hoeveelheden heruitgaven van bepaalde series zorgen er soms voor dat je door de bomen het bos niet meer ziet en dat is volkomen begrijpelijk. Stel je vragen in de stripwinkel of check verzamelaarsfora om andere verzamelaars om hulp te vragen.

3. ZOEK EEN PERSONAGE DAT JE DOPE VINDT OF EEN ARTIEST WIENS STIJL JE MOOI VINDT!

Een fijne zoektocht begint door je onderwerp – of in dit geval je collectie – enigszins af te bakenen. Check welke held, schrijver of illustrator jou dope lijkt en stel jezelf vooral de vraag waarom je dat personage of die artiest zo vet vindt. Zo vind je 100 procent zeker een serie waar je van gaat genieten!

4. BEWAAR JE COMICS GOED!

Als je eenmaal wat comics verzameld hebt, bewaar ze dan goed. Stof en zonlicht zijn namelijk funest voor stripboekjes. Hoesjes met een kartonnen bordje aan de achterkant zijn ideaal voor het stofvrij bewaren van je boekjes. Let bij de keuze voor een hoesje wel op het formaat, want de ene comic is de andere niet. Ook kun je overwegen om comics in short- of longboxes op te bergen. Deze dozen zijn vaak te bestellen met een mooi motiefje als opdruk, zodat je favoriete uitgever of held erop staat.

5. DOE RESEARCH!

Doe je huiswerk als je gericht op zoek gaat naar een bepaalde comic. Check sites als ComicBookRealm, waar je zelf je collectie kunt bijhouden en gerichter comics kunt zoeken. Deze sites houden ook altijd bij wat de huidige waarde van een bepaalde uitgave is. Je zult zien dat er een hoop edities van een bepaald deel in omloop zijn. Een editie met een misdruk kan bijvoorbeeld goud waard zijn omdat hij – behalve misschien een beetje lelijk – ook heel uniek is. Hou je ogen dus goed open!



WEETJE • WEETJE

Power Unlimited is op 23 en 24 maart weer van de partij op Heroes Dutch Comic Con! Kom dus gerust hoi zeggen of lekker gamen bij ons op de bank.







YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



POSITIEVE REACTIE

Beste gasten van de PU, en dan met name Martin omdat hij de baas is en Dennis omdat hij een toffe gast is. Ryan en ik zouden graag weer eens bij jullie op de redactie op bezoek willen komen, en wellicht kunnen we Martin dan ook meteen verslaan met Dead or Alive. Natuurlijk realiseren we ons dat jullie ook gewoon moeten werken, maar we hopen dat jullie een keer tijd vrij willen en kunnen maken. Zou weer ontzettend gezellig zijn, althans vinden wij. We hopen op een positieve reactie!
Ryan en Henk

Lente is leuk! Fristi is lekker! Honden zijn lief! De wereld is mooi! Fruit is goed voor je! Groen is een prachtige kleur! Bomen zijn gezellig! Navels zijn grappige dingen! Wij houden van jullie!



VRIENDENBOEKJE

Het is nog net januari als ik dit mailtje tik.
Morgen is het al februari.
En daar ben ik blij mee.
Puur omdat mijn broer Maurits eind februari na een jaar in Londen gewerkt
te hebben weer naar Nederland komt.
Wat voor werk mijn broer doet, dat weet Wouter wel.
Hij gaat weer in Amsterdam werken.
Dan zie ik hem weer vaker.
Nu vraagt mijn broer nog af en toe welk cijfer bepaalde games van jullie kregen.
Dat begrijp ik volkomen.
Toen ik afgelopen zomer in Londen was, heb ik een gamemagazine gevonden.
Maar dat was een gratis blaadje van een gameshop.
De Power Unlimited is tenslotte het beste gamemagazine dat er is.
Nu mijn broer, zoals ik al zei, weer naar Nederland komt, kan hij de Power Unlimited zelf weer lezen.
O ja, voor ik het vergeet: jullie mogen allemaal iets in mijn vriendenboekje schrijven.
En in die van Lexi ook trouwens.
Dat was het voor nu.
Wat mij betreft tot volgende maand.
Peter (superfan)

Euh, bedankt maar weer, Peter. Tot volgende maand?



FROTTINE

Weten jullie soms of het mogelijk is voor mijn zoon zijn account op Nintendo switch en PlayStation vier te veranderen van Fortnite? Hij heeft er twee maar wil met een bepaalde spelen of die bij-een voegen? Ik snap daar zelf niks van en mijn zoon is elf.
Sandra

Pfff wat een ingewikkelde vraag, Sandra. Sowieso is Fortnite uit. Laat zoonlief eens kennismaken met Apex Legends – dat schijnt wel een dingetje te zijn.



PU-KRANTJE

Is Power Unlimited beschikbaar in Belgische krantenwinkels? En wanneer komt de Red Dead Redemption PU uit?
Grtz Fouad

Dat zal toch wel?! We komen niet zo heel vaak in Belgische krantenwinkels, maar gezien onze enorme populariteit in Vlaanderen kan dat bijna niet anders. En om op je andere vraag terug te komen: je vraag was even blijven liggen in de vrij stoffige reageerderspanelen van Facebook, dus waarschijnlijk is het niet meer helemaal relevant, maar de RDR2-PU lag vanaf 18 september 2018 in de winkels.

KULUM



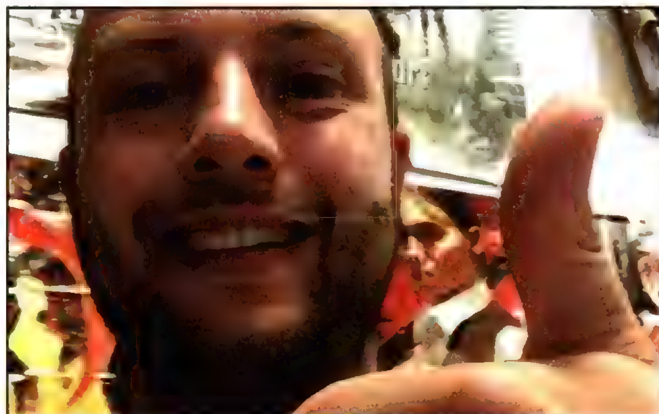
Roy Swiers

Instagram: roy_swiers
PSN: RoyDRGAMESnl
Xbox: ROY DR GAMES NL
Nintendo: RoyDRGAMESnl



Op reis naar:
Tien van de elf Nedgame-filialen (ik doe ruim 30.000 km per jaar) en binnenkort weer naar het heerlijke Terschelling.

Speelt:
The Shadow of the Tomb Raider, Forza Horizon 4, Mario Kart 8 Deluxe en nog regelmatig Daytona USA.



Roy Swiers groeide uit van verkoper in een klein gamewinkeltje tot manager over de filialen van Nedgame. Daardoor heeft Roy veel gezien, meegemaakt en geregeld. Gek dus dat we hem nog nooit op de redactie hebben gespot – daar moest maar eens verandering in komen!

GAMERETAIL

Ik was een jaar of negentien en had de droom een eigen gameshop te openen. Hoe het eruit zou gaan zien, wist ik al. Hoe ik het financieel moest bolwerken, absoluut niet. Op mijn twintigste kreeg ik de kans om in Utrecht aan de slag te gaan bij wat toen Replay Videogames heette. Dat was destijds met een stuk of tien filialen de grootste videogameketen van Nederland. Na enkele jaren hebben we deze franchise losgelaten en zijn we doorgegaan als het eigenzinnige en zelfstandige Dr Games. Zeker na de verhuizing naar een groter pand werd dat een daverend succes. Heel gamend Utrecht kende ons, mede dankzij onze soms flamboyante nachtopeningen en toffe toernooien. We trokken daarmee ook de aandacht van Nedgame, en zij grepen uiteindelijk de kans ons in te lijven als hun zesde filiaal. Dat was wel effe wennen, maar het bood mij de kans mijn werk en passie uit te bouwen naar mijn huidige functie als rayonmanager van deze grote speciaalzaak.



KNOWLEDGE UNLIMITED

In de behoefte om zo veel mogelijk kennis over mijn favoriete product tot me te nemen, heeft PU altijd een belangrijke rol gespeeld. Ik ontdekte het blad 300 nummers geleden, bij nummer 3. Ik ben uiteraard nog steeds abonnee. Wat ik in mijn werk vooral heel interessant vind, is hoe en waarom mensen van videogames genieten. Iedereen heeft zijn eigen reden waarom hij of zij games speelt. Het is in mijn werk wat mij betreft dan ook van minder belang om te weten wanneer iets exact uitkwam, of welke studio het uitbracht; wat écht van groot belang is, is om te begrijpen waarom mensen van games genieten. En omdat er zo veel verschillende mensen zijn, kan deze kennis alleen maar met de jaren komen, door je oren en ogen wijd open te houden. Het is een constante beweging die soms bijna sneller gaat dan je kunt bijhouden. Zeker nu steeds meer games niet meer fysiek worden verkocht en we deze gamers dus ook niet of minder in onze winkels spreken.

KIJKT MOMENTEEL

Ik ga één keer per week naar de bioscoop. Dat doe ik graag met mijn oudste zoon Ruben; we genoten enorm van The Lego Movie 2. En op Netflix ben ik mede vanwege mijn nieuwe 4K-hdr-tv eindelijk eens begonnen aan Stranger Things.



LEEST MOMENTEEL

De Gorgels van Jochem Myjer met mijn jongste zoon Luke. Een heerlijk avontuur voor ons allebei!



EN VERDER?

Hoewel Nedgame staat als een huis, is de huidige retailwereld enorm aan veranderingen onderhevig. We hebben bijvoorbeeld allemaal gezien wat er vorige maand met Intertoys is gebeurd. En toch (en ook juist daardoor) zal er altijd plek zijn voor speciaalzaakjes, zo bewijzen ook de vele platen- en cd-zaken die de grotere steden nog steeds hebben, veelal gerund door zelfstandig ondernemers met een enorme passie voor het product.
Voor mij wordt het na 17,5 jaar gameshops weleens tijd mijn horizon te verbreden en mijn specialisme op een andere manier in te zetten. Toch zullen videogames daarin vast een rol blijven spelen. Ik ga de toekomst met open vizier tegemoet! ✖



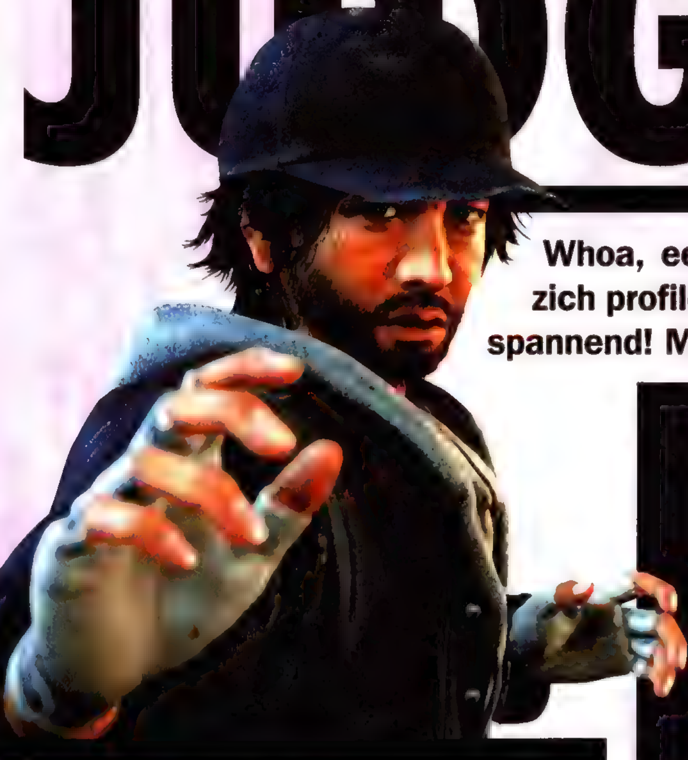


PREVIEW

PS4

YAKUZA IN SCHAAPSKLEREN

JUDGMENT



Whoa, een nieuwe, originele open-wereldgame van Sega die zich profileert als serieuze misdaad-thriller? Dat klinkt uniek en spannend! Maar, wacht eens effe ... ken ik dit niet ergens van?!



Dit is Yakuza! Dit is precies Yakuza. Nou oké, niet precíes precies, maar er zijn genoeg overeenkomsten om voorzichtig tot die conclusie te komen. Voor wie de afgelopen jaren niet heeft mee gekregen dat de Yakuza-franchise geleidelijk een steeds groter ding is geworden in het westen: het is een serie open-wereldgames annex beat 'em-ups die zich voornamelijk afspeelt in de fictieve uitgaansbuurt in Tokio, genaamd Kamurocho (gebaseerd op het echte en flink decadente Kabukicho). De games vertellen het verhaal van de goedhartige gangster Kazuma Kiryu, die verstrikt raakt in de tumultueuze criminele onderwereld van Japan.

En Judgment? Ook dát is een open-wereldgame waarin veel geknokt wordt, die zich eveneens voornamelijk in Kamurocho afspeelt én waarin een met de onderwereld verbonden hoofdpersoon onderdeel wordt van een groots crimineel complot. En ja, de hoofdrolspeler van Judgment is een heel ander persoon. Takayuki Yagami is een casual geklede privédetective en dus géén in een maatpak gehesen yakuzalid – maar hij is net als Kiryu een behoorlijke stoïcijnse vechtersbaas.

Wie beelden van bijvoorbeeld het recente Yakuza Kiwami 2 naast die van Judgment zet en géén verschil ziet, is hierbij officieel vergeven; ik zag het verschil immers ook nauwelijks.

Lekker modern

Genoemde gelijkenissen zijn echter grotendeels bewust. Judgment is immers een spin-off; het speelt in hetzelfde universum als de Yakuza-titels, mede omdat die wereld zich zo goed leent voor misdaaddrama's. Iedereen kan met Judgment aan de slag, maar fans van de Yakuza-franchise zullen net iets meer plezier beleven aan de bewuste overeenkomsten en subtiele verschillen.

Eén verschil dat met name voor de kenners enorm zal zijn, is het feit dat Judgment zich in het Tokio van nú afspeelt; de Yakuza-games spelen zich grotendeels af in de vroege jaren van deze eeuw. Speelwereld Kamurocho lijkt in Judgment dus wellicht identiek aan die van de meeste Yakuza-titels, maar is het niet: er zijn andere gebouwen, andere winkeltjes (in bekende straten) en zelfs de minigames reflecteren het hedendaagse tijdperk beter. Een van de leukste nieuwe minigames laat je bijvoorbeeld drone-racen (een leuke manier om Kamurocho vanuit een ander perspectief te zien) en ook de verslavende (fictieve) arcadeshooter Kamuro of the Dead bewijst dat Yagami in een moderner Tokio rondloopt dan Kiryu deed. Ook heeft Yagami een smartphone met de Kamurocho GO-app, waarmee hij altijd een handig overzicht heeft van alle hotspots in de wijk. Zo ontzéttend 2019.



weetje weetje

Er is erg veel moeite gestoken in de Engelse vertaling en (volledige) nasynchronisatie, aldus Sega. Bekende YouTube-komiek en stemacteur ProZD vertolkt een van de stemmen in deze dub.

Finesse

Wat in eerste instantie óók identiek lijkt, maar toch op subtiele doch voelbare wijze anders is dan in Yakuza, is Judgments vechtsysteem. De besturing is hetzelfde: met vierkantje en driehoekje doe je combo's, met rondje kun je voorwerpen of vijanden beetpakken en als je metertje vol is, kun je spectaculaire Heat-aanvallen uitvoeren.



Toch voelt het vechten in Judgment een stuk lekkerder, mede omdat de animaties er realistischer en gewichtiger uitzien en Yagami op minder houterige wijze van vijand naar vijand schakelt. Begrijp me niet verkeerd: we hebben het hier nog steeds over een vechtsysteem waarbij je als in een overdreven kungfufilm met één schop drie man laat vliegen én een fiets op iemands hoofd kunt stukslaan, maar de nadruk ligt minder op de slapstickachtige physics en meer op het daadwerkelijke vechten.

Je hebt in Judgment het gevoel dat je nét iets meer controle over je avatar hebt, en dat is een verbetering waarvan ik niet wist dat ik 'm nodig had. Dit gevoel wordt versterkt door Yagami's twee uiteenlopende vechtstijlen (één voor groepen en één voor 1-op-1-gevechten) en de iets complexere aanvallen die daadwerkelijk wat finesse vereisen, zoals het tegen een muur op rennen en vervolgens een keiharde flying kick uitvoeren.



Filmisch

Uiteindelijk is Judgment toch echt een andere ervaring dan Yakuza, en dat is voornamelijk te danken aan de toon van het verhaal. Het verhaal van Judgment is realistischer, donkerder en heeft meer weg van een misdaad-thriller, terwijl dat van Yakuza meer draait om de kleurrijke personages en de soapachtige ontwikkelingen.

Judgment draait immers om de zoektocht naar een seriemoordenaar die de ogen van zijn slachtoffers verwijdert, en dat is een grimmiger uitgangspunt dan we van Yakuza gewend zijn. Dit wordt gereflecteerd in de belichting en het kleurgebruik: Judgment heeft een grauwer palet dan Yakuza en heeft veel meer een film noir-vibe, wat helemaal goed overkomt wanneer je een donker steegje inloopt en de saxofoonmuziek inkickt.

Judgment heeft net zo veel gameplay als Yakuza, maar voelt toch filmischer aan; dat de hoofdrol van Yagami wordt vertolkt door de Japanse acteur Takuya Kimura, draagt daar ook aan bij. Zelfs als je niet weet wie hij is, voelt zijn Yagami meer als een persoon van vlees en bloed dan de fictieve, meer game-achtige Kiryu.

"Yagami voelt meer als een persoon van vlees en bloed dan de meer game-achtige Kiryu."

Stealth

Judgment probeert zich op gebied van gameplay voornamelijk van Yakuza te differentiëren door speelbare elementen toe te voegen die direct inhaken op Yagami's beroep als detective. Zo zijn er stealth-momenten waarbij je een verdachte moet schaduwen en op de juiste momenten achter borden of menigten moet schuilen om niet op te vallen. Er zijn achtervolgingen waarbij je op goed getimede wijze QTE's moet uitvoeren om een vluchtende verdachte niet uit het oog te verliezen. Er zijn point & click-achtige stukjes waarbij je een bepaald gebied goed moet observeren en op basis van enkele hints de juiste persoon of bewijsmateriaal moet selecteren, enzovoorts. Geen van deze gameplay-elementen zijn bijzonder complex of diepgaand, maar ze dragen wel bij aan de langzamere en realistische detective-sfeer waar Judgment voor probeert te gaan.

Skelet

Het grootste compliment dat ik Judgment momenteel kan geven, is dat ik oprecht uitkijk naar de release. Kamurocho ervaren vanuit een moderner, ietwat realistischer oogpunt is erg tof, en het serieuzere whodunit-verhaal is intrigerend. De vraag is voor mij dan ook niet zozeer of Judgment een toffe game wordt – daar ben ik van overtuigd – maar of het een volledig opzichzelfstaand product zal kunnen zijn. Het zou zomaar kunnen dat het eindigt als een experimenteel bastaardje: een game bestaande uit een maf Yakuza-skelet, aangevuld met serieuzere, niet helemaal passende detective-elementen.

Maar zelfs al is dat het geval, dan is er nog geen man overboord, want Yakuza is nog steeds geweldig. En, tja, dit is toch echt wel gewoon een beetje Yakuza, hoor ... ★



weetje weetje

In Japan heet de game Judge Eyes. Toen de game werd aangekondigd, heette het Project Judge.

VERWACHTING ***SAMUEL:***

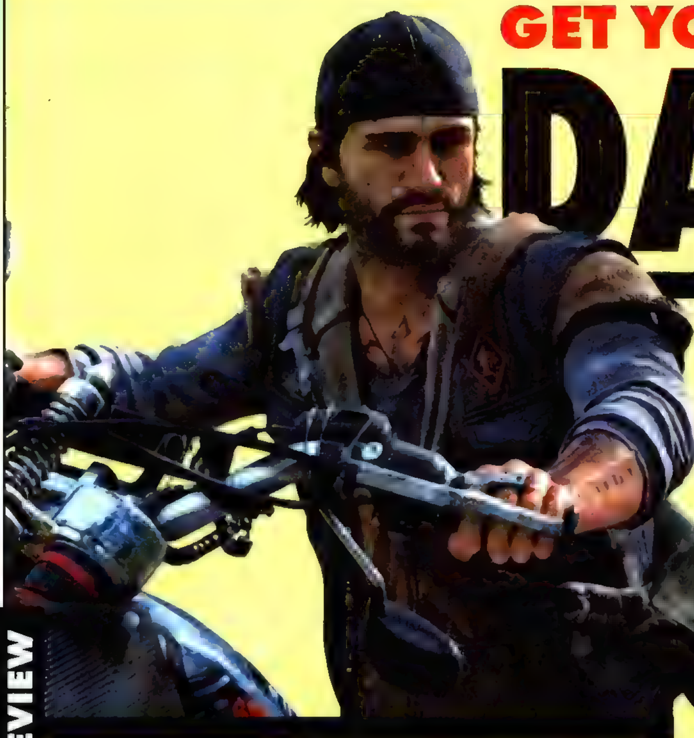
Het voelt raar om het over de top vechtsysteem van Yakuza in een serieuzere game te zien, maar gelukkig speelt het geweldig weg. Ik hoop dat de overige gameplay-elementen minstens net zo goed aan de uiteindelijke filmachtige ervaring weten bij te dragen.

- + Het Yakuza-vechtsysteem voelt beter aan dan ooit.
- + De speelwereld leent zich perfect voor de film noir-vibe.
- + Erg sterke Engelse lokalisatie.
- – Stealth- en onderzoekelementen voelen ietwat oppervlakkig aan.

OPEN-WERELD ACTION-ADVENTURE
RYU GA GOTOKU STUDIOS / SEGA
Q2 2019

GET YOUR FREAK ON

DAYS GONE



Days Gone moet de beste zombiesurvival-simulator met de mooiste graphics, het boeiendste verhaal en de meest dynamische spelwereld ooit worden. Maarreuh, Graddus, what up met die hoofdrolspeler die niet kan zwemmen?!



Het bungeejump-bedrijf ging failliet en moest met onmiddellijke ingang hun activiteiten staken.

Het gebeurt ongeveer halverwege mijn speelsessie. Ik zit achter een bounty target aan, de zogenaamde 'man met de groene leprechaun-jas' en ik arriveer bij de uitkijktoren waarin hij zich verstopt. Geleidelijk knok ik me een weg naar boven, en net wanneer ik een blauwe boon door zijn knar jaag, hoor ik een afgrijselijk gekrijs – alsof een van de Kardashians aan het bevallen is van een vijfling. Ik kijk naar beneden en daar, ongeveer 30 meter onder me, loopt de grootste groep zombies (of Freakers, zoals Days Gone ze noemt) die ik ooit heb gezien. Zijn het er honderd? Tweehonderd? Dúizend?! M'n hart bonkt in m'n keel. Ik maak me zo klein mogelijk en slaak een zucht van verlichting als de horde aan de horizon verdwijnt. Holy fuck ... die shit is INTENS, vriend!

Pandemische virusuitbraak

Yep, de intenties van ontwikkelaar SIE Bend Studio zijn duidelijk: het ingedutte zombiegenre uit z'n winterslaap schudden en van Days Gone een game maken die zich niet alleen kan méten met de beste titels uit het genre, maar er domweg overheen gaat.

De man door wiens ogen we dit allemaal beleven, is Deacon St. John, een ruige biker die ziet hoe een pandemische virusuitbraak bijna de algehele wereldbevolking in zomb... euh, Freakers verandert. Deacons vriendinnetje Sarah is een van de slachtoffers en als een gebroken man trekt hij zich samen met zijn maat Boozer terug in de bossen van het Amerikaanse noordwesten. Niet dat het daar veilig is ofzo, absoluut niet zelfs, maar de mannen kennen de omgeving en vanuit hun kamp trekken ze per motor de wildernis door, op zoek naar voedsel en materialen.

Scherm op zwart

Days Gone is voor het grootste gedeelte open-world, maar begint lineair met flink wat cutscenes om alle personages fatsoenlijk te introduceren. Het verhaal is meeslepend (ik kreeg bij vlagen zelfs The Last of Us-vibes) en ik had direct een zwak voor de temperamentvolle Deacon, al is de overgang tussen gameplay en video zeker niet seamless. Regelmatig gaat het scherm zomaar een seconde of twee op zwart – best irritant als je net midden in een actievolle scène zit.



weetje • weetje

Druk op start en naast de gebruikelijk shit als Options en Save game staat ook met koeienletters het aantal dagen dat sinds de pandemie-uitbraak voorbij is gegaan. Precies: het aantal Days Gone!

Gelukkig oogt de spelwereld schitterend. De bomen, waarvan elk blaadje afzonderlijk gerenderd lijkt, het spekgladde wegdek dat de Bob Ross-achtige omgeving weerkaatst ... Ja, na The Order: 1866 en Detroit: Become Human heeft de PS4 er wederom een grafisch zeer indrukwekkende exclusive bij. Gevechtsanimaties zijn echter wel wat stijfjes, alsof vijanden even afwachten tot jij je combo hebt afgerond. Maar daarna rijd je op je motor door een übergedetailleerd bergdorpje en ben je alle ellende alweer snel vergeten.

Nooit claustrofobisch

De map is niet erg groot; ongeveer de helft van Far Cry New Dawns wereld, die op zichzelf al niet de grootste is. Doordat er overal wel iets te doen is, voelt het echter nooit claustrofobisch aan. Veel van dit soort games verliezen zich in een eindeloze map die op het eer-



ste oog heel wat lijkt, maar bij nadere inspectie vooral is volgestopt met fillers die na een uurtje of drie eerder op de huildan op de lachspieren werken. Zo niet Days Gone. Elk van de optionele activiteiten (bandit camps clearen, Freaker-nests uitroken, achter bounty targets aangaan, et cetera) biedt immers daadwerkelijk een gameplay-voordeel. Clear genoeg nests en (fast) travelling wordt een stuk veiliger, terwijl je na het killen van bounty's een morale boost krijgt en handelaren je hun spullen tegen gunstiger prijzen aanbieden. Sowieso moet je constant op zoek naar supplies – niet alleen rudimentaire overlevingsmiddelen als bandages en kogels, maar ook scrap voor het fixen van je motor. Een leuke toevoeging is het plegen van sporenonderzoek via je zogenaamde Survival Instinct. Zo kom je tijdens verhaalmissies icoontjes tegen die je na een klik op de juiste knop een hint geven over wat er is gebeurd. Ook vind je er crafting materials mee.



Slechtweerwolven.

Risk vs. reward

De belangrijkste troef van Days Gone lijkt echter z'n dynamische spelwereld te worden. Tuurlijk, in andere open-wereldgames gebeurt ook genoeg, maar zelden voelt het zo organisch aan als in SIE Bend Studio's product. Ik had het net al even over het moment dat ik de Horde tegen het lijf liep, maar ik had je net zo goed kunnen vertellen over die keer dat een roedel wolven me in mijn halsslagader probeerde te bijten. Of toen er vanuit het niets een laserpointer van een sniper rifle op mijn borst verscheen en ik met één schot van mijn motor werd geknald.

Ook het weer/tijdstip van de dag speelt een rol. Sneeuw of regen maakt het wegdek glad, terwijl er 's nachts bijvoorbeeld meer Freakers rondlopen. Hierdoor weeg je constant risk versus reward tegen elkaar af, en dat is in mijn ogen exact wat een goede survivalgame moet doen.

"Een van de meest rauwe, meest troosteloze post-apocalyptische settings van de laatste jaren."

Als een baksteen

Duidelijk is dat Days Gone een van de meest rauwe, meest troosteloze post-apocalyptische settings van de laatste jaren neerzet. Op een gegeven moment maak ik een praatje met een voorbijganger die maar niet ophoudt met jammeren over hoe de forel in het meer bij zijn huis bijna op is, omdat er simpelweg meer gevangen wordt dan bijgeneukt. *"It'll soon be gone, just like everything else"*, snottert hij. Om hem te troosten, spring ik het water in om een vis te vangen. Deacon spattert een seconde of vijf rond, waarna hij als een baksteen naar de bodem zakt.

Hmmm, een survivalexpert zonder zwemdiploma A. Da's toch een beetje hetzelfde als een PU-redacteur zonder taalgevoel (ja, of zelfkennis - Ed). ★




weetje • weetje

In de wereld van Days Gone lopen heel wat scary wezens rond, maar het engst zijn toch wel de Freakers die lijken op kinderen van een jaar of zeven, acht. Goed voor wekenlang nachtmerries!



VERWACHTING *GRADDUS:*

Days Gone neemt ingrediënten uit The Last of Us, State of Decay en Dead Rising, en combineert ze tot een heerlijk bloederige cocktail die na mijn drie uur durende preview alleen maar naar meer smaakt.

+ Schitterende, dynamische spelwereld.
+ Motorrijden!
+ De Freaker-horde is een van de ziekste dingen die ik ooit heb gezien.
- Ruige randjes, zoals de hapering tussen gameplay/cutscenes.

SURVIVAL-HORROR
SIE BEND STUDIO / SONY
26 APRIL 2019

GET OVER HERE!

MORTAL KOMBAT 11

Jurjen moest wel effe slikken toen hij zag hoe bruut het geweld in Mortal Kombat 11 in beeld verschijnt. Dat komt waarschijnlijk doordat hij de laatste tijd net iets te veel in de even kleurrijke als kindvriendelijke wereld van Smash heeft doorgebracht.



Goed wil ik mezelf nog niet noemen, maar na de nodige oefening durf ik mezelf inmiddels best aardig te noemen in Super Smash Bros. Ultimate. Met lomperiken als Bowser en King K. Rool weet ik het tegenwoordig zowel mijn kids als online-spelers knap lastig te maken en ze steeds vaker te verslaan. En wat vínd ik dat vechten weer spannend, nu ik de potjes niet met een 'ik doe wel even met jullie mee'- maar 'ik maak jullie kapot'-mentaliteit begin. En wát een euforie als mijn nieuwe, goed geoefende trucjes en mindgames ook echt blijken te werken!
Het zijn gevoelens die ik niet meer heb gehad sinds midden jaren negentig, toen vechtspellen een tijdje tot mijn favoriete genre behoorden. Toen ik onlangs de kans kreeg een demoversie van Mortal Kombat 11 te spelen, had ik er dan ook écht weer zin in.

Honderden uren

Euh oké, sorry, ik zal het niet meer over Smash hebben. Maar nog wel even over Nintendo. Midden jaren negentig was ik speladviseur bij Nintendo Benelux. Met een headset op mijn Dhoofd beantwoordde ik vragen van mensen die vastliepen in games. Ondertussen speelde ik de hele dag spelletjes op de Super Nintendo. Meestal tegen de andere speladviseurs, en vaak was dat een 2D-vechtspel, zoals Super Streetfighter II, Killer Instinct of Mortal Kombat II. Ik was zeker niet de beste onder de speladviseurs, maar na honderden uren competitieve strijd was ik zeker goed in Mortal Kombat II geworden.

"Dit wordt de mooiste, bruutste, ranzigste en heftigste MK ooit."



Zeven personages

Het is dan ook niet voor niets dat ik met het nodige zelfvertrouwen aan Mortal Kombat 11 begin. In de demo kan ik kiezen uit zeven personages (in een rooster dat plaats biedt aan vierentwintig strijders), waarvan ik Baraka, Sonja Blade, Scorpion, Sub-Zero en Raiden meteen herken uit mijn Mortal Kombat II-verleden. De andere twee zijn Skarlet, een terugkerend personage dat eerder als DLC voor Mortal Kombat uit 2011 verscheen, en Geras, een compleet nieuw personage dat door de tijd kan reizen en een belangrijke rol in het verhaal zal spelen (zie kader).

Get over here!

Ik kies voor Scorpion, zo'n character waarvan de moves in mijn geheugen zijn gegrift. Hup, daar gaat de speer. 'Get over here!' – heerlijk. Uppercut erachteraan. Zijn teleportstoot werkt ook nog steeds. Maar wauw, het komt allemaal wel wat harder aan, zo te zien. Qua graphics – en daarmee de impact – biedt Mortal Kombat 11 uiteraard een wereld van verschil met wat ik in de jaren



weetje • weetje

Deze keer kun je ook je eigen vechter samenstellen door diverse kleren, accessoires en movesets samen te voegen.

negentig speelde. De houterig hakkende digitale poppetjes uit Mortal Kombat II zijn inmiddels geëvolueerd tot levensechte, soepel bewegende mensen van vlees en bloed, waardoor het een stuk heftiger is om te zien hoe dat bloed akelig overtuigend van het scherm spat en menselijk vlees van botten wordt gescheurd, gebeten, gebrand en gerukt. De heftigste acties worden vertraagd en in close-up getoond, soms ook eventjes door huid en kleding heen, zodat je precies kunt zien hoe bepaalde botten verbrijzeld worden.
Mortal Kombat was altijd al beroemd en berucht om de bloedspetters en afgerukte ledematen, maar voor het eerst moet

ik echt effe slikken als het geweld vanaf het grote 4K-scherm over me heen raast. Maar als iemand die dacht dat hij inmiddels was afgestompt door al dat gamegeweld, word ik daar op een vreemde manier ook weer enthousiast van ... Het idee om dit straks in april met mijn kids te gaan spelen, laat ik echter snel varen.



Freek Vonk in je smoel!

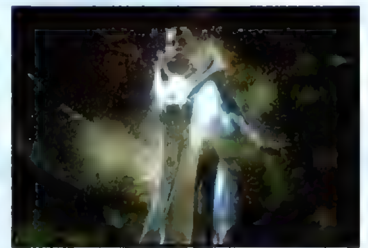
Walgelijk!

Jezus! Opeens ben ík die gekke ouder die overbezorgd doet vanwege gamegeweld en de kwetsbaarheid van die tere kinderzieltjes, realiseer ik me. Maar dat maakt me niks uit. Walgelijk! Deze rommel komt ons huis niet in. Tenminste, niet voor mijn kids.

Dat ik Mortal Kombat 11 zelf wél ga spelen, daar ben ik inmiddels van overtuigd. Sterker nog, ik ben een beetje verliefd geworden op dat geweld. En qua gameplay is Mortal Kombat waarschijnlijk het vechtspel dat het best bij mijn vermogens en manier van spelen past. De game is in elk geval een stukje trager en overzichtelijker dan Smash, waar ik soms horendol word van de razendsnel rondspringende personages en exploderende items.

Mortal Kombat laat me spelen zoals ik dat met mijn heavy's in Smash doe: gestaag oprukken, goed opletten, het gedrag van de tegenstander lezen, op tijd blocken of ontwijken, kleine plaagstootjes uitdelen, druk zetten, en dan lekker losgaan met juggles en combo's. Ik kan er meteen weer mee uit de voeten, al zal ik ook nog flink wat nieuwe moves, foefjes en acties moeten leren voordat ik mezelf 'best aardig in Mortal Kombat 11' durf te noemen.

HET VERHAAL



In tegenstelling tot de meeste vechtspellen heeft Mortal Kombat doorgaans best een interessant en grimmig achtergrondverhaal, en deel 11 vormt geen uitzondering op die traditie. Want wat blijkt nu opeens? Al sinds de eerste Mortal Kombat wordt de geschiedenis van het vechtfestijn in het geniep bestuurd door een tijd-manipulerende dame genaamd Kronika. Als Raiden het verloop van de geschiedenis volgens haar te veel heeft verknald, besluit ze eindelijk in te grijpen en het tijdsverloop te beïnvloeden, waardoor – onder meer – oude versies van bekende helden tegenover hun nieuwere versies komen te staan. En yep, de eindbaas is deze keer Kronika. Voor het eerst in de geschiedenis van de serie kun je er dus eentje van het vrouwelijke geslacht slachten.

Fatal Blow

Een van de grootste vernieuwingen zit 'm deze keer in twee extra energiebalken onder in beeld, die speciale aanvallende en verdedigende acties mogelijk maken. Ook nieuw is de zogenaamde Fatal Blow, een soort supermove die automatisch beschikbaar wordt als de energie van de gebruikelijke energiebalk boven in beeld tot onder de 30 procent is teruggedrongen.

Als ik de Fatal Blow bij Scorpion activeer (heel eenvoudig: door beide schouderknoppen tegelijk in te drukken), steekt hij zijn speren in de ogen van z'n tegenstander, om ze vervolgens met ketting, voet en grond nog even verder in het hoofd te rammen. Allemaal leuk om te zien, maar het belangrijkst is dat deze move een aanzienlijk deel van de energiebalk van de tegenstander opsnoept, wat de Fatal Blow erg handig maakt om als verliezende speler het tij van de strijd alsnog te keren. Net als bij de Final Smash in Smash dus eigenlijk. O sorry, heb ik het wéér over die game ...

Hm, best jammer eigenlijk, al dat geweld in Mortal Kombat. Dat maakt de kans dat Scorpion ooit als DLC-personage in Smash Ultimate verschijnt wel érg klein. ★





VERWACHTING *JURJEN:*
Dit wordt de mooiste, bruutste, ranzigste en heftigste Mortal Kombat ooit, met genoeg kleine veranderingetjes om de boel helemaal fris te houden.

- + Mooier en heftiger dan ooit.
- + De geliefde gameplay met geliefde personages.
- - Qua gameplay weinig tot niks nieuws onder de zon.
- - Niet geschikt om met (je) kinderen te spelen.

2D FIGHTER
NETHERREALM / WARNER BROS. INTERACTIVE
23 APRIL 2019

PREVIEW

PC SWITCH

BLOEDERIG BALLETSPEL

MY FRIEND PEDRO



Als liefhebber van originele games houdt Jurjen de indiegame-scene goed in de gaten. Hij is er sowieso altijd wel voor te porren om een nieuwe indiegame voor ons te checken. Helemaal als zo'n indiegame een originele titel als My Friend Pedro draagt.



Toen ik voor het eerst de titel My Friend Pedro hoorde, dacht ik aan ... iets origineels. Zoiets als een zoetsappige indiegame over een fragiel jongetje dat in een Mexicaanse sloppenwijk op zoek gaat naar zijn verloren gewaande vriendje. Toen ik het logo zag, met die banaan erbij, dacht ik dat die vriend weleens een aap kon zijn.
Nou, daar klopte dus geen reet van. My Friend Pedro is een game waarin je door gebouwen rent en springt om iedereen die je tegenkomt overhoop te knallen. Inderdaad, da's niet echt origineel, maar de manier waaróp je dat doet wel.

Pirouettes

Je bestuurt een man in geel-zwarte kleding met in elke hand een vuurwapen. Die vuurwapens kun je los van elkaar richten, waarbij je de ene op een vijand kunt locken terwijl je de andere vrij blijft bewegen. Je wordt vergezeld door de pratende banaan Pedro, die zich na een druk op de linkerpook in je schedel boort om de tijd te vertragen. Tel daarbij op de acrobatische manier waarop je personage beweegt, inclusief zwierige koprollen, salto's, wall jumps, karatetrappen en pirouettes, en je hebt alle ingrediënten voor knallende, over de top actie die doet denken aan The Matrix, Max Payne en – misschien nog wel het meest – de manier waarop Deadpool in de films zijn vijanden afknalt.

Pannen

Je rolt een kamer binnen, maakt een slowmotion salto en schiet ondertussen de vier mannen rondom je overhoop, maakt een wall jump vanaf de borst van een vallend slachtoffer naar een kabel, waarlangs je hangend aan je benen naar beneden glijdt terwijl je de mannen beneden de hersenen uit hun pannen schiet.

"Dit is het soort sierlijke 'wauw, zag je dat'-actie waar Deadpool trots op zou zijn!"

Over pannen gesproken: iets verderop in het level zie je een pan op de grond liggen die je omhoog kunt schieten om er kogels van te laten afketsen naar de mannen die op een hogere verdieping staan. Tel daar weer bij op de mogelijkheid om afgeschoten hoofden van je slachtoffers weg te schoppen als projectielen om nieuwe slachtoffers te maken, en je begrijpt waarom de game automatisch en aan de lopende band gifjes blijft maken om met vrienden te delen: dit is het soort sierlijke 'wauw, zag je dat'-actie waar Deadpool trots op zou zijn!

Flink wennen

Denk echter niet dat je al die spectaculaire actie zomaar effe uit je toetsenbord (de game werd oorspronkelijk ontwikkeld voor pc) of Joy-Cons (Nintendo heeft de ontwikkelaar een zakje geld gegeven voor een Switch-versie) schudt. Zoals je je vast kunt voorstellen, is het flink wennen om die twee los van elkaar te besturen pistolen te kunnen handelen. Temeer omdat je ze wil combineren met de rollen, salto's en andere acrobatische vermogens van je zwart-gele Deadpool (wedden dat er al heel snel een mod is om je held een rood pakje te geven?). Gelukkig zijn de beginlevels vrij leeg en is de slowmotion-stand genereus, dus kun je rustig even oefenen in het adequaat richten met je twee vuurwapens. Totdat je je klaar voelt voor het echte werk. En dan wordt het genieten!

Skateboardgame

My Friend Pedro is typisch zo'n game waar iedereen na wat oefening vele machtig voelende geweldsmomenten in gaat beleven, terwijl de game de betere spelers uitnodigt om als in een skateboardgame verschillende combo's en tricks aan elkaar te rijgen voor de meest geweldige stunts en scores.
Dus oké, we hebben vaker door gangen gehold om iedereen in die gangen af te knallen, maar geloof me: nog nooit zoals in My Friend Pedro, een mix van Shadow Complex (je kunt namelijk ook 'in de diepte' schieten), Tony Hawk's Pro Skater-stunts, Max Payne (maar dan in 2D) en een Deadpool-attitude. Ik zou dit zelfs origineel willen noemen! ★



De held kan bruut met effect schieten. Net als voetballegende Wim van Hanegem. Wiens bijnaam 'de kromme' is, omdat hij passes gaf zo krom als een ... banaan! En wist je dat de zoon van Wim van Hanegem Pedro heet?! Euh nee, dat laatste heb ik verzonnen ...

weetje • weetje

My Friend Pedro wordt gemaakt door één man, die in 2014 al een gratis flashversie van zijn game uitbracht.

VERWACHTING ***JURJEN:***
Yes, geloof mij: dit wordt de meest originele manier waarop je ooit schietend door gangen holde en vijanden te grazen nam. Nu al keihard genieten!

- \+ Pirouettes.
- \+ Kaatsende kogels.
- \+ Deadpool-attitude.
- Wel effe wennen, die twee guns los van elkaar richten.

2D-PLATFORMSHOOTER
DEADTOAST / DEVOLVER DIGITAL
EERSTE HELFT 2019

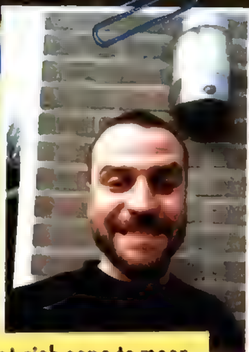
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"... EN DEAD OR ALIVE HEEFT TETTEN, MEMMEN, PRAMMEN, TIETEN, MELOENEN, JETSERS, JOPEN, SOEPUIEN, VOORGEVELS, TORPEDO'S, KANONNEN ..."



Simon toont zich eens te meer een groot woordkunstenaar.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAARBIJ VLIEGT JE VAN ALLES OM DE OREN: KOGELS, STUKKEN BUREAU, BLOED, DEUREN, DE OVERBLIJFSELEN VAN JE TEGENSTANDERS, WAPENS DIE JE WEGGOOIT - EN DAT IS DUS HEEL DIK."



Onze hoofdredacteur raakt opgewonden van bijzonder uiteenlopende zaken.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IS HET GOED ALS IK MIJN REVIEW VAN DIE LEGO-GAME ZONDAG INLEVER? KOM STEEDS NIET ECHT AAN SPELEN TOE, VANDAAR."



Ja Jurjen, dat krijg je als het buiten 17 graden is en de terrassen lonken ...

"IK KREEG DIE COVERVIEW VORIGE WEEK IN M'N SCHOOT GEFLIKKERD, HÈ? IK PROBEER HET NU TUSSEN M'N OVERIGE WERK TE PASSEN, MAAR DAAR IS IN EERSTE INSTANTIE GEEN REKENING MEE GEHOUDEN."



Aldus Wouter op de vraag waarom al zijn artikelen weer zo gruwelijk laat kwamen.

"HOOP NIET TE VEEL TIKFOUTEN. WEL EEN PAAR KEER DOORGELEZEN, MAAR MIJN SPELCHECK WEIGERT DIENST."



Hé, een mailtje van Dennis, met daarin de review van Far Cry New Dawn én een kutsmoes! Welkom in deze rubriek, Dennis!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



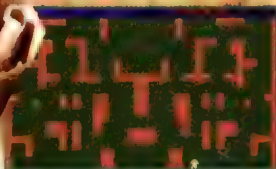
OOK GESPEELD

Jurjen zoekt de magie
Tovenaars in games

Als voormalig lid van Stichting Skepsis heeft Jurjen weinig op met bijgeloof en paranormale toestanden. Toch is hij dol op magie en tovenarij in entertainment, en ook in RPG's kiest hij er steevast voor om de wizard uit te hangen. Ondertussen werkt hij hard aan zijn vermogen om de magie in de échte wereld weer te zien.



Van Wizard tot Wizards Unite



WIZARD (1980)

De eerste game waarin je een zichtbaar tovenaarspoppetje bestuurde werd in 1980 gemaakt door ene Chris Crawford, die toen bij Atari werkte. Zijn game heette Wizard en liet je met een tovenaar vuurballen op imps schieten. De game was in 1980 al helemaal klaar voor de Atari 2600, maar werd helaas pas in 2006 uitgegeven als onderdeel van het Atari Flashback 2-pakket.



ROGUE (1980)

Een game die wél in 1980 verscheen was Rogue, een dungeon crawler met permadeath die tot op de dag van vandaag ontwikkelaars inspireert om onder de genrenaam roguelike iets vergelijkbaars te maken. Of je poppetje nu echt een tovenaar was, valt te betwijfelen (je bestuurde een omgekeerd apenstaartteken), maar hij kon magische scrolls gebruiken, dus vooruit: toveren.



ULTIMA (1981)

In een van de eerste echte game-quests reis je met 'The Stranger' door Sosaria om dit land uit de kwaadaardige klauwen van de tovenaar Mondain te bevrijden. Na het kiezen van een ras (Human, Elf, Dwarf en Bobbit – nee, da's geen spelfout!) kon je kiezen voor de klasse van fighter, cleric en thief ... maar waarom zou je, als je ook een wizard kon zijn?! De game werd een dikke hit en er zouden vele Ultima's volgen.



WIZARDRY (1981)

De eerste Wizardry, met als subtitel Proving Grounds of the Mad Overlord, was een soort computervorm van het Dungeons & Dragons dat normaal gesproken met pen, papier en dobbelstenen werd gespeeld. De Wizardry-games waren met name in Japan erg populair, en daarmee van grote invloed op de eerste RPG's die op consoles verschenen, zoals Final Fantasy en Dragon Quest.



GAUNTLET (1985)

Wie zich in 1985 een echte tovenaar wilde wanen, moest even naar de arcade lopen en een gulden in de Gauntlet-kast gooien. Want daarin kon je niet alleen kiezen voor een warrior, valkyrie of elf, maar ook de tovenaar Merlin als speelbaar personage. Het leukst was het om de kerkervloeren vol vijanden met vier spelers tegelijk te doorlopen.





Tovenaars bestaan al ongeveer zolang er mensen bestaan. Of nou ja, échte tovenaars bestaan natuurlijk niet, maar we geloven wel al heel lang dat sommige mensen dingen kunnen die volgens de natuurwetten niet mogelijk zijn. 'Tovenaars' noemen we dat soort mensen.
Toen de eerste mensen hadden ontdekt hoe ze vuur konden maken, werden ze door de mensen die dat nog niét hadden ontdekt ongetwijfeld als tovenaars beschouwd. Dat mensen überhaupt vuur kunnen maken is ook best magisch, dus kun je nagaan als je niet weet hoe het werkt. Iets voor ons doodnormaals als een smartphone zou voor een middeleeuwse boer een regelrecht magisch voorwerp zijn, al was het maar vanwege de zaklampfunctie! Toch weet iedereen dat je mobieltje gewoon aan de wetten van natuur en wetenschap beantwoordt. Ook al begrijp je zelf ook niet precies hoe het kan dat je ermee kunt praten met mensen op honderden kilometers afstand, of dat er YouTube-filmpjes door de lucht naar het toestel in je handen vliegen, zodat jij waar je ook bent, kunt zien wat je wil. Nee, dat was voor tovenaars Gandalf en Saruman uit Lord of the Rings toch een stuk lastiger, met die Palantirs van ze.

Teleportatie

Omdat we de eerste jaren op deze planeet als kind doorbrengen, weten we aanvankelijk nauwelijks waar de werkelijkheid eindigt en de magie begint. Voor een peuter is sowieso álles magisch, maar rond zijn vijfde, zesde levensjaar groeit het kind uit zijn magische wereld en leert het wat wel of niet kan en bestaat. Je kunt met een vliegtuig vliegen, maar niet op een bezem. Olifanten bestaan, eenhoorns niet. Je kunt wél telefoneren, maar niet teleporteren.

Best jammer eigenlijk, dat de wereld langzaam maar zeker zijn magische glans verliest. Ik beschouw het voor mezelf in elk geval als een gemis. Maar misschien ben ik ook wel een beetje doorgeschoten in mijn rationele kijk op de wereld. Gelukkig hebben we dingen als De Efteling, Disney-films en Harry Potter om »



DRAGON QUEST (1986)

Geïnspireerd door Wizardry en Ultima wilde Yuji Hori een game maken die je óók de rol van een held liet spelen, maar dan zonder te veel geneuzel met cijfertjes en statistieken, zodat de game niet alleen zou aanslaan bij computerenthousiastelingen, maar ook bij het brede publiek. Met Dragon Quest slaagde hij daarin: het eerste deel verkocht alleen in Japan al twee miljoen exemplaren.



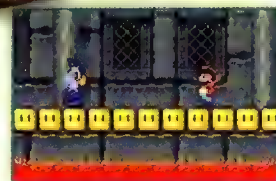
FINAL FANTASY (1987)

De eerste Final Fantasy liet je kiezen uit zes klassen, waarvan de helft tovenaars waren. Deze Red Mage, White Mage en Black Mage kon je ontwikkelen tot sterkere varianten: Red, White en Black Wizards. Latere Final Fantasy-delen introduceerden Summoners, Time Mages, Blue Mages (eigenschappen van vijanden kopiëren) en Green Mages (bondgenoten versterken en vijanden verzwakken).



WIZARDS & WARRIORS (1987)

Helaas ben je in deze game niet de wizard maar de warrior. De tovenaar is in deze game namelijk de slechte Malkil, en jij bent de krijger Kuros die moet proberen een prinses uit zijn toverklauwen te bevrijden. Onderweg kun je wél magische potions pakken die je bijvoorbeeld onkwetsbaar maken of laten zweven. Wist je trouwens dat deze game door Rare is gemaakt?



SUPER MARIO WORLD (1990)

Mario had in de jaren tachtig al vele Goomba's, Koopa's en andere vijanden platgestampt, maar kreeg pas in 1990 last van toverende tegenstanders. De zogenaamde Magikoopa's verschenen uit het niets, met name in kastelen en forten, om met hun stafjes magische cirkels, vierkantjes en rechthoeken naar Mario te schieten. Deze tovenaartjes zouden later nog in vele Mario-platformers, -party's en -RPG's opduiken.



FIRE EMBLEM (1990)

In het debuut van Nintendo's reeks tactische rollenspellen moest je met Marth een leger aanvoeren om het tijdens turn-based-gevechten op te nemen tegen de troepen van de boze tovenaar Gharnef. Uiteraard heb je zelf ook de nodige magiegebruikers in je gelederen. In latere Fire Emblem-delen groeiden sommige van die rode, groene en blauwe mages en sages uit tot zeer geliefde personages.

De Supertovenaar: Doctor Strange

De comic-held Doctor Strange geldt in de wereld van Marvel als de Sorcerer Supreme, de voornaamste beschermer van de aarde tegen magische en mystieke bedreigingen. En die titel is hij waard, dat weet je als je zijn comics een beetje hebt gevolgd en/of zijn film hebt gezien. Naast Doctor Strange zijn Saruman en Voldemort mislukte goochelaars waarmee hij snel zou hebben afgerekend. Helaas bestaat er geen game met een hoofdrol voor deze supertovenaar, maar hij is wel een speelbaar personage in diverse vechtspellen, zoals Marvel: Ultimate Alliance, Marvel vs. Capcom 3, Marvel Avengers: Battle for Earth, Marvel Future Fight en Marvel vs. Capcom: Infinite. Liefhebbers van action-RPG's kunnen in de huid van Doctor Strange kruipen in Marvel Ultimate Alliance – hopelijk ook in het derde deel, dat later dit jaar verschijnt. Daar zit in elk geval een andere Marvel-magiër in: The Scarlet Witch.

Merlijn: Het archetype van de tovenaar

Sinds de geleerde Geoffrey van Monmouth in de 12de eeuw schreef over de tovenaar Merlijn, is dat toch wel hét beeld van de archetypische tovenaar geworden: een rijzige man in een grijze of blauwe mantel, een kap of puntmuts op zijn hoofd en een lange grijze of witte baard. Zo zagen we hem in Disney's tekenfilm Merlijn de Tovenaar, maar hij is ook goed te herkennen in geliefde personages als Gandalf in Lord of the Rings en Albus Perkamentus in de Harry Potter-boeken en -films. Een dergelijke oude tovenaar is de magische vorm van het archetype van de oude wijze man, een in sprookjes, religies en mythes steeds weer terugkerend beeld van een bejaarde die als een vaderfiguur de held van het verhaal bijstaat met wijze raad. Denk aan Mentor en Nestor uit de Griekse filosofie, Odin uit de Noordse mythologie, de oude Ben Obi Wan Kenobi uit de eerste drie Star Wars-films, en in iets bredere zin eveneens aan figuren als Mozes, Sinterklaas en de Kerstman – die trouwens ook allemaal tot op bepaalde hoogte kunnen toveren.

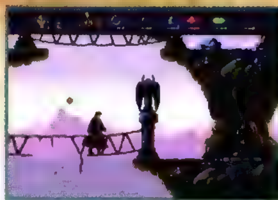




SOLSTICE (1990)
In dit puzzelavontuur loods je de tovenaar Shadax door de isometrische kamers van Kastlerock om de zes delen van een toverstaf te vinden die je nodig hebt om de eindbaas te killen. Helaas waren het labyrintachtige kasteel en de puzzels zo frustrerend ingewikkeld dat waarschijnlijk maar heel weinig mensen in die missie zijn geslaagd.



MORTAL KOMBAT II (1993)
In de eerste Mortal Kombat was Shang Tsung als eindbaas nog een archetypische oude tovenaar met blauwe mantel en lange grijze haren. In de tweede Mortal Kombat had deze tovenaar blijkbaar genoeg zielen verslonden voor een verjongingskuur en was hij voor het eerst een speelbare personage. En niet zomaar eentje: dankzij zijn shapeshifter-vermogen kon hij in elke andere MK-strijder veranderen!



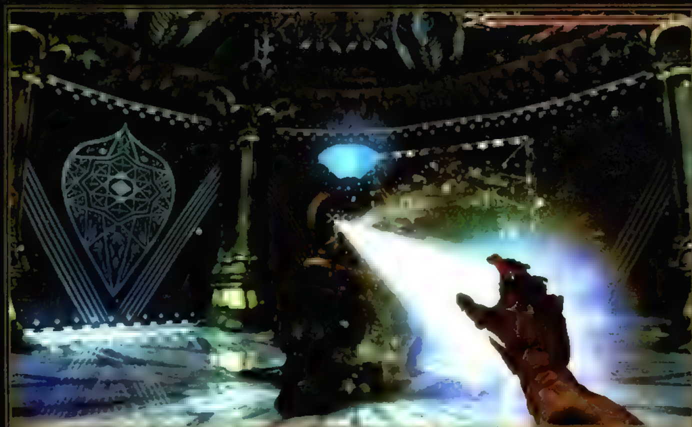
WARLOCK (1994)
Technisch gesproken ben je in deze Castlevania-achtige Megadrive-game geen tovenaar, maar een druïde die op pad is om een Warlock (een soort heksenmeester) te killen. Maar goed, daarvoor gebruikt deze druïde wel even een shitload aan magische spreuken die hem bijvoorbeeld beschermen, genezen of laten zweven. Met 255 magische spreuken op zijn repertoire is dit zelfs een van de meest veelzijdige tovenaars ooit!



BANJO-KAZOOIE (1998)
Heb jij 'm eind jaren negentig gespeeld? Dat geweldige 3D-platformavontuur met de beer en de vogel? Dan herinner je je ongetwijfeld nog Mumbo Jumbo, de sjamaanachtige tovenaar met schedelhoofd die het duo in verschillende andere dieren kon veranderen. In het vervolg Banjo-Tooie was deze tovenaar zelfs een speelbaar personage! Jammer dat de serie daarna zo vreemd en onbevredigend is afgebroken.



HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE (2001)
Eind jaren negentig bedacht Joanne Rowling een verhaal over een tovenaarsleerling die daarna in rap tempo uitgroeide tot de populairste tovenaar ooit, met enkele van de grootste boek- en filmsuccessen ooit op zijn naam. In 2001 kwam EA met de eerste game waarin je Harry Potter kon spelen, maar de later verschenen Lego Harry Potter-games waren een stuk leuker.





weer even in toveren te geloven. En laten we videogames niet vergeten! In feite is het hele idee achter videogames een soort magie. Je zit opeens niet meer op de bank met een stuk plastic in je hand, maar loopt door een weelderige wereld vol uitdagingen en beloningen. Dus fuck it, teleportatie bestaat wél! En uiteraard kun je in die magische wereld waar je naartoe teleporteerde wél toveren als een malle.

Soort-van-toveren

Heel veel gamepersonages kunnen min of meer toveren. Mario kan bijvoorbeeld met vuurballen smijten, net als flink wat virtuele straatvechters. En zo'n beetje elk personage uit een fantasy-RPG of fantasievolle action-adventure kan wel een vorm van magie gebruiken. Toch zullen we figuren als Super Mario, Ryu, Link, Cloud Strife of Kratos niet snel tovenaars noemen. We moeten sowieso érgens een grens trekken, dus is een tovenaar in een game wat mij betreft alleen een tovenaar als hij ook werkelijk als tovenaar bedoeld is. Als hij bijvoorbeeld een mage of wizard wordt genoemd. En vooruit, laten we niet te streng zijn: sorcerers, archmages, shamans, druïdes, warlocks en summoners zijn ook welkom in dit overzicht.

Dank, Harry Potter!

De eerste keer dat je een tovenaar in een videogame kon spelen, was waarschijnlijk ergens eind jaren zeventig, in een van de vele vergeten text-adventures die in die tijd door nerds voor mainframecomputers werden geschreven, daarbij geïnspireerd door populaire pen-&-paper-RPG's als Dungeons & Dragons. Begin jaren tachtig braken deze computer-RPG's door met titels als Rogue en Ultima, wat door succes in Japan leidde tot inspiratie voor de eerste console-RPG's met titels als Dragon Quest en Final Fantasy.







WEETJE • WEETJE

In oktober 2018 lekte er opeens een filmpje van een RPG die zich in de Wizarding World van Harry Potter zou afspelen. Het zag er allemaal te goed en geweldig uit om nep te zijn, dus die RPG gaat er komen. De vraag is alleen: wanneer?!

Sindsdien is het vaste prik om in een RPG de rol van wizard aan te nemen. In action-adventures kun je echter minder vaak als tovenaar spelen dan je zou verwachten, op basis van de ruimte die ons geliefde medium biedt aan toverkunsten.
De bekendste tovenaar met zijn eigen reeks videogames is uiteraard Harry Potter, al is de kwaliteit van die games doorgaans niet zo betoverend als die van de boeken en films. Toch ben ik Harry Potter dankbaar voor het populair maken van tovenaars, en omdat hij ons leerde dat zelfs een complete nerd de machtigste tovenaar ter wereld kan worden. Sinds het ontstaan van de J.K. Rowling Wizarding World is de wereld voor mijn gevoel toch weer iets magischer geworden en kan ik er weer iets meer als door de ogen van een kind naar kijken. En dat is goed. Want, zoals Roald Dahl al schreef: wie niet in magie gelooft, zal het ook niet vinden. ✖



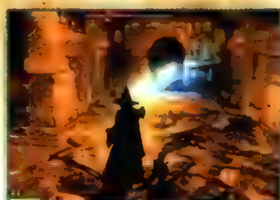
THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING (2003)

Er zijn sinds The Hobbit (1982) voor de Spectrum, heel wat games verschenen die je meevoeren naar Tolkiens machtige fantasywereld, met Middle-Earth: Shadow of Mordor (2014) als voorlopig hoogtepunt. Maar EA's gameversie van de derde film was ook niet mis en liet je heerlijk losgaan als een van de tofste en machtigste tovenaars ooit: Gandalf de Witte.



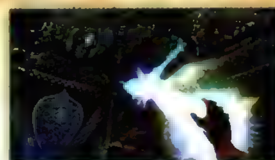
WORLD OF WARCRAFT (2004)

Horde of Alliance? Mens, orc of dwerg? Warrior, priest of mage? Je moet heel wat keuzes maken voordat je aan je avontuur in de MMORPG World of Warcraft kunt beginnen. En daar eindigt het niet. Als tovenaar kun je namelijk kiezen uit fire-, frost- en arcane-magie, en dan zijn er ook nog Warlocks die fire- en shadow-spreuken gebruiken en Druids die de nature of arcane-magie kennen. Pfff, keuzestress ...



DRAGON'S DOGMA (2012)

Je kunt in deze geweldige, tamelijk onbegrepen openwereld action-RPG allerlei rollen aannemen. Maar natuurlijk kies jij voor de mage. Want oké, het kan een half minuutje duren om een machtige spreuk op een vijand te laten landen, maar als dat eenmaal is gelukt, dan weet die vijand voorgoed dat er met een machtige tovenaar als jij niet te spotten valt.



IN VERBIS VIRTUS (2015)

In dit avontuurlijke first-person puzzelspel ben je een beginnende wizard die toverspreuken leert. De grap is dat je die spreuken hardop moet uitspreken om ze te gebruiken, wat dus werkt via de microfoon van je pc en spraakherkenning. Roep je bijvoorbeeld 'lumeh tial', dan verschijnt een lichtbal in je hand, roep je 'obi kehnu' dan kun je telekinese gebruiken om voorwerpen te verplaatsen. En het werkt echt!



WIZARDS UNITE (2019)

Na het gigantische succes van Pokémon Go werkt Niantic samen met Warner Bros aan een augmented reality-game van een andere grote franchise: Harry Potter. Het idee is dat je via je telefoon fantastische beesten en gouden snaaien in de werkelijkheid kunt vinden en vangen, en datzelfde mobieltje kunt gebruiken voor toverstokgevechten en het casten van spreuken.

DE LEUKSTE GAME-COMMUNITY TER WERELD?

FINAL FANTASY

XIV 2019 PARIS FINAL FANTASY FAN FESTIVAL

Het is ongelooflijk knap hoe producer en director Naoki Yoshida van een absolute drol bij launch misschien wel de beste MMO ooit heeft gemaakt. Dit heugelijke feit wordt over de hele wereld gevierd met de fans, en Florian mocht erbij zijn in Parijs.



We kunnen begrijpen waarom de community de Viera als speelbaar ras wilden.

Final Fantasy XI was een zeer geslaagde MMO waar miljoenen spelers jarenlang van hebben genoten – ik ook. Maar toen de spirituele opvolger Final Fantasy XIV in 2010 werd uitgebracht, bleek het een misbaksel dat op alle vlakken duidelijk nog niet af was.
Naoki Yoshida kreeg van Square Enix de taak om er toch nog een succes van te maken, een bijna onmogelijke opgave. Yoshida-san nam dan ook geen halve maatregelen. De game werd keihard offline gehaald, het team achter de game werd fors uitgebreid en pas twee jaar later werd het spel opnieuw gereleased onder de toepasselijke titel Final Fantasy XIV: A Realm Reborn.
Nu, ruim vijf jaar later, durf ik met grote stelligheid te beweren dat Yoshida en zijn team het kunstje hebben geflikt, want FFXIV is uitgegroeid tot een van de vetste MMO's ooit.

VERTROUWEN TERUGWINNEN

Het grootste probleem voor Yoshida en zijn team was het terugwinnen van het vertrouwen van de fans na de mislukte eerste release. Dat kon in zijn ogen alleen door open kaart te spelen met de community en die verbeteringen en updates in de game door te voeren waar de spelers expliciet om vroegen. Een enorme uitdaging die uiteindelijk heeft geleid tot een steeds sterkere band tussen de community en het developmentteam.
Inmiddels wordt Naoki Yoshida omarmd en gezien als de absolute held die hij is. De liefde en passie voor Final Fantasy XIV vanuit de community is niets minder dan hartverwarmend, en vooral dáár heb ik een weekend lang hard van genoten. Wat een heerlijk enthousiast zooitje ...

DISNEYLAND

Het Final Fantasy XIV Fan Fest is overduidelijk een event voor de community; alles ademt de sfeer van de MMO en is erop gericht om het de fans naar hun zin te maken.
Zo waren er verschillende panels met develo-



Voorbeelden van de werkwijze en toekomstige content vonden gretig aftrek.



Y XIV FAN FEST

SHADOWBRINGERS

Er komen zeer regelmatig nieuwe updates en content naar FFXIV, maar elke twee jaar komt er een grote uitbreiding uit die een game op zich mag worden genoemd. In 2015 was dat Heavensward, in 2017 Stormblood en 2 juli 2019 komt de nieuwe DLC genaamd Shadowbringers uit. Op het FFXIV Fan Fest in Las Vegas eind vorig jaar verscheen de eerste teaser van Shadowbringers, maar in Parijs werd de eerste echte info onthuld. We zullen de belangrijkste verbeteringen en toevoegingen van Shadowbringers op een rijtje zetten:

- Twee nieuwe jobs. De eerste is in Parijs onthuld en heet Gunbreaker. Het is een Tank met een GunBlade als primary weapon. De tweede job wordt eind maart op het FFXIV Fan Fest in Tokio bekendgemaakt.
- Een nieuw speelbaar ras. De Viera is een nieuw mensachtig ras met grote konijnenoren. De Viera is bekend uit Final Fantasy XII en het was al langere tijd een wens van de community om ze als speelbaar ras in FFXIV te hebben.
- Een nieuwe Alliance Raid, en die is ontworpen door niemand minder dan Yosuke Saito en Yoko Taro, de beroemde ontwikkelaars van NieR. Deze nieuwe Alliance Raid heet YoRHa: Dark Apocalypse.
- Er zitten twee compleet nieuwe gebieden in deze DLC: Il Mheg, met een gigantische vallei en Rak'tika Greatwood, met een uitgestrekt bos. De gebieden zitten vol nieuwe items, wapens, vijanden, sidequests en story missions.
- Levelcap gaat omhoog. De huidige levelcap gaat van level 70 naar 80, waardoor je met alle jobs weer 10 levels omhoog kunt en nieuwe ability's kunt unlocken.
- Er komt een New Game+-mode waarmee je, zonder al je stats, items en wapens te verliezen, het verhaal van FFXIV opnieuw kunt beleven, of om specifieke quests nog een keer te spelen. Heel bijzonder voor een MMO!
- Er komt een speciale cross-over met Final Fantasy XV! Noctis komt naar FFXIV, evenals de Regalia. Deze auto uit FFXV kan worden gebruikt als group mount en als airship. Nerdgasm ten top!
- Bij zo'n vette release hoort uiteraard een dikke vette collector's edition! Hierin zit naast de uitbreiding op disc een prachtige Dark Knight-figurine, een steelcase, exclusieve speelkaarten, stickers, een artbook en een aantal in-game items. De prijs staat momenteel op 200 euro, maar doe geen moeite: in de pre-order waren ze wereldwijd al binnen een paar uur uitverkocht.



De dikke collector's edition was al binnen een paar uur uitverkocht.


De Regalia uit FFXV kan in FFXIV worden gebruikt als group mount en airship.

pers die hun werkwijze en toekomstige content toonden. Daarnaast konden er ook vragen worden gesteld door de fans, maar dit was pas het topje van de ijsberg.

Zo werd er door Naoki Yoshida en zijn team uitgebreid gesproken over de nieuw te verschijnen DLC Shadowbringers (zie kader), konden er reallife spelletjes worden gespeeld in de stijl van Final Fantasy XIV, was er een shitload exclusieve merchandise te koop én te winnen, waren er fotomomenten met de devs, was er vette cosplay en een glamourwedstrijd met een in-game modeshow, waren er diverse in-game challenges, stond er een muur met artwork om je aan te vergapen, waren er aan het eind van de dag twee concerten en ga zo maar door. Een soort Disneyland voor Final Fantasy XIV-fans dus!

Misschien was de Sign Wall nog wel het tofst. Hier kon je op een reusachtige muur de naam van je character of gamertag schrijven. Op die manier konden spelers die al maanden samenspeelden, maar die elkaar vaak niet persoonlijk kennen, elkaar vinden en ontmoeten. Ik heb daar zeker een uur gestaan om te zien hoe gamers die beseften 'hé, jij bent dus die gast waarmee ik al tijden speel' elkaar bijna in de armen vielen. Zo veel blije gezichten: ik werd er extreem vrolijk van!


Een shitload exclusieve merchandise te koop én te winnen.


Een soort Disneyland, voor Final Fantasy XIV-fans!



VERLANGEN

Buiten het feit dat Final Fantasy XIV een meesterlijke MMO is geworden, met inmiddels meer dan genoeg content voor een heel mensenleven, is het vooral de community die het hele project echt speciaal maakt. De liefdevolle vibe op het event is namelijk ook hard terug te vinden in de game zelf, waarin nieuwe spelers daadwerkelijk worden opgevangen door de veteranen. En neem van mij aan dat zoiets echt een unicum is, zeker in een MMO die al ruim vijf jaar succesvol draait.

Ik heb de game in 2013/2014 aardig wat uurtjes gespeeld en in 2017 nog een beetje, maar inmiddels ben ik ermee gestopt. Ik heb simpelweg geen tijd om naast alle andere games nog een MMO te spelen, maar het verlangen om er weer keihard in te duiken is er nog steeds, zeker na het bezoeken van het Fan Fest.

Ik kan FFXIV dan ook iedereen aanbevelen, maar wees gewaarschuwd dat je binnen notime hopeloos verliefd zal worden op de game en de community. ✖

OM IN ÉÉN AVOND UIT TE SPELEN

TOP 10 KORTE GAMES

Het is natuurlijk ongelofelijk tof dat games als de laatste Assassin's Creed, Red Dead Redemption 2 en Monster Hunter: World je wel 40 of 50 uur lang bezighouden. Maar soms is het ook weleens fijn om niet wekenlang aan een game vast te zitten en 'm in één avondje uit te spelen.

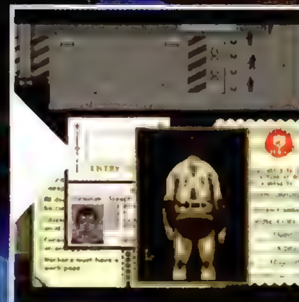
Een game in één avond uitspelen: met dat doel voor ogen selecteerde Jurjen tien games die hem niet LANG, maar wel DIEP hebben geboeid. En voel maar eens hoe fijn het is, om een game op dezelfde avond te voltooien als dat je ermee begonnen was.

PAPERS, PLEASE

Ontwikkelaar: Lucas Pope, ook de man achter het al even aparte en interessante Return of the Obra Dinn
Platform: PC, iOS, Vita
Prijs: € 8,99

Jij bent een douanebeambte die stempels in paspoorten zet. En dat wordt al snel bijzonder spannend! Laat je bijvoorbeeld iemand het land binnen die dringend medische hulp nodig heeft, maar niet over de juiste papieren beschikt? Dat is sowieso oppassen, want elke keer dat je tegen de regels van je baas ingaat, wordt er geld van je toch al karige loon ingehouden. Als videogames draaien om interessante keuzes op het snijvlak van macht en onmacht, dan is Papers, Please een geweldige game. En anders ook.







OCTODAD: DADLIEST CATCH

Ontwikkelaar: Young Horses, een studio die door studenten werd gevormd om van hun Octodad-demo een echte game te maken
Platform: PC, iOS, Android, PS4, Xbox One, Switch, Wii U, Vita, Mac, Linux en je moeder
Prijs: vanaf € 6,74

In Octodad ben je een vader die voor zijn gezin probeert te verbergen dat hij een octopus is. Dat doe je door alledaagse klusjes te voltooien, zoals boodschappen doen en het maaien van je gazon. Het probleem én de grap van deze game: je tentakels bestuur je los van elkaar, op een nogal onhandige manier, met hilarische gameplay en situaties tot gevolg. Wil je dubbele hilariteit? Speel 'm co-op!

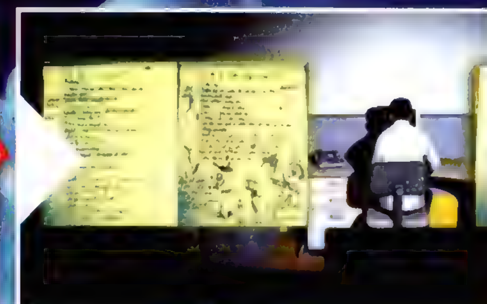


THE STANLEY PARABLE

Ontwikkelaar: Schrijver, regisseur en acteur Davey Wreden
Platform: PC
Prijs: € 11,99

Wanneer loonslaaf Stanley opeens geen commando's van zijn bazen meer op z'n scherm ziet verschijnen, verlaat hij in doodsangst zijn kantoor om zijn eigen weg te gaan ... of juist de stem van de verteller te volgen. Dat leidt tot even humoristische als absurdistische en filosofisch getinte conflicten tussen jou als Stanley en de verteller. Het is typisch iets wat je alleen in een videogame kunt beleven, maar dan voor de duur van een gemiddelde film.





FLORENCE

Ontwikkelaar: Ken Wong, die eerder het geweldige Monument Valley maakte
Platform: iOS & Android
Prijs: € 2,99

Dit lichtvoetige en geweldloze avontuurtje is niet voor iedereen weggelegd. In plaats van monsters te killen moet je namelijk met hoofdpersonage Florence tandenpoetsen en puzzelstukjes in elkaar passen om te vorderen in haar relatie, maar ook het verwerken van het leed na het verbreken daarvan. Voor wie wil ontdekken wat videogames óók kunnen zijn, is dit absoluut een interessante optie om in een verloren uurtje op je telefoon weg te tikken.





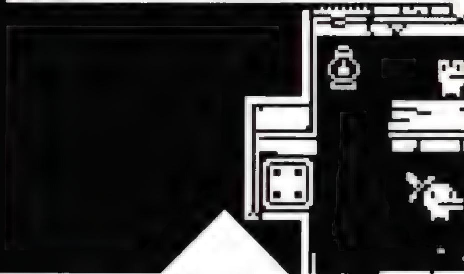
INSIDE

Ontwikkelaar: Playdead, de Deense studio achter het meesterwerkje Limbo
Platform: PC, iOS, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: € 19,99

Deze ga je waarschijnlijk niet redden in één avondje, maar ik wilde 'm toch in dit overzichtje meenemen. Want net als in voorganger Limbo is het ook in deze 2D-platformer weer een adembenemende ervaring om je fragiele mannetje door duistere omgevingen vol vreemde machines en vileine valstrikken te loodsen. Dat dit keer een grimmig verhaal over menselijkheid en onderdrukking op de achtergrond wordt verteld, zorgt ervoor dat je wilt doorspelen en doorspelen om te ontdekken hoe de vork nu precies in de steel zit. Misschien toch nog een nachtje aan het avondje plakken?







GONE HOME

Ontwikkelaar: Fullbright, de studio die eerder aan de Minerva's Den-uitbreiding van BioShock 2 werkte
Platform: PC, iOS, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: € 14,99

Na een jaar in het buitenland kom je weer thuis. Maar waar is je familie gebleven? Al snel word je missie duidelijk: onderzoek het hele huis, bekijk voorwerpen van alle kanten en probeer te reconstrueren wat er is gebeurd in het jaar van jouw afwezigheid. Zoals bij wel meer games op deze pagina's draait het niet om actie en geweld, maar des te meer om spanning, ontdekken en het 'onderzoekenderwijs' vormen van een verhaal. Het soort game dat dus ook geen veertig uur moet duren, maar juist in een avondvullende sessie goed tot zijn recht komt.





MINIT

Ontwikkelaar: Een samenwerkingsverband tussen vier personen, waaronder Jan Willem Nijman van Vlambeer
Platform: PC, Switch, PS4, Xbox One
Prijs: € 5,99

In deze bijzondere game gaat je personage steeds na een minuut dood. Maar gelukkig begint je volgende leven onmiddellijk en kun je de gaandeweg verworven inzichten, geopende deuren en verworven middelen gebruiken om met dat leven weer nét iets verder door te dringen in een wereld vol interessante puzzels en grappige personages. Superleuk om samen met vrienden te spelen en de controller na elke minuut weer door te geven. Gegarandeerd een leuk en memorabel avondje!



FIREWATCH

Ontwikkelaar: Campo Santo, een klein team van voormalige Telltale Games-medewerkers
Platform: PC, Switch, PS4, Xbox One
Prijs: € 19,99

Als brandwacht in het jaar 1989 loop je eenzaam door de bossen van Wyoming of klim je in je uitkijktoren, speurend naar rookwolkjes of andere sporen van onraad. Meestal vind je niks, of niks bijzonders, dus klets je maar wat met je baas Delilah door de radio in je hand. Klinkt boeiend, toch? Niet? Nou, dat is het wel. En uiteindelijk zelfs beklemmend. Dat komt door de prachtig gestileerde en gekleurde omgevingen, de ongekend sterk geschreven gesprekken tussen jou en Delilah en het groeiende gevoel van onheil. Je speelt 'm echt in één adem uit.

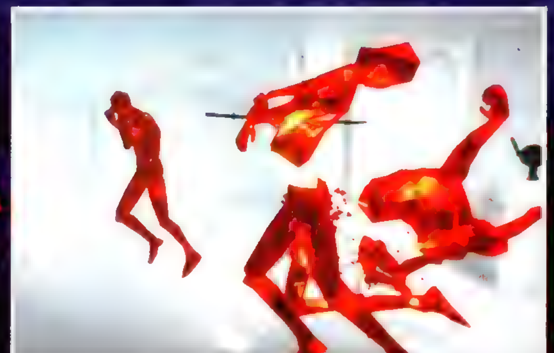


SUPERHOT

Ontwikkelaar: Superhot Team, een studio die werd opgericht om hun in zeven dagen gemaakte demo uit te werken tot een volledige game
Platform: PC, PS4, Xbox One
Prijs: vanaf € 3,60

Deze even geweldige als innovatieve first-person shooter speel je eigenlijk meer als een puzzelgame, en dat is vooral vanwege het simpele feit dat de tijd alleen beweegt als jij beweegt. Zolang je niets doet, staat alles dus stil, wat je alle tijd geeft om de volgende nuance van je bad-ass moves te overwegen. Zo voelt dat dus, om The Matrix te beheersen en je drie uur lang een niet-te-stuiten superheld te wanen. Helemaal mooi als je de bril hebt om de VR-versie te spelen.







JOURNEY

Ontwikkelaar: Thatgamecompany, ook wel bekend van Flow en Flower
Platform: PS3 & PS4
Prijs: € 14,99

Bij de meeste games op deze pagina's is het ook prima om je ervaring over twee of misschien zelfs drie avondjes uit te smeren, maar dat geldt niet voor Journey. Dit absolute meesterwerk levert een memorabele ervaring die je echt in één ruk moet beleven, temeer omdat je ... nee, sorry: hoe minder je weet, hoe krachtiger de ervaring. Maar ga voordat je eraan begint alsjeblieft even plassen, zodat je de hele, aangenaam zweverige reis zonder pauzes kunt voltooien. ✖



MILJOENEN LUISTERAARS TEGELIJK

FUCK SPOTIFY, GAMES ZIJN DE SHIT!

Wil je 10 miljoen bezoekers bij je concert? Vergeet radio, tv en stadions dan maar, want games zijn vandaag de dag de place to be voor muzikanten die groot willen scoren. Ex-drummer JJ ging op zoek naar het hoe en waarom.

Afgelopen maand was het muzikaal gezien helemaal aan in Fortnite. DJ Marshmello draaide in Pleasant Park een liveset en tien miljoen mensen(!) bezochten de gig. Tegelijkertijd. Als je beseft dat het grootste aantal spelers dat op één en hetzelfde moment Fortnite speelde tot op dat moment op 8,9 miljoen stond, dan is dat best een dingetje.

WANDELENDE LAMPENKAP

Ik moet toegeven dat ik vóór deze gig geen idee had wie DJ Marshmello was. En na een potje googlen (het bleek een dj met een soort prullenbak op zijn kop) en beluisteren ga ik m'n best doen om hem ook weer snel te vergeten, maar ere wie ere toekomt: de EDM-producer is fucking populair onder jongeren.

De wandelende lampenkap wilde zijn populariteit nog wat verder opkrikken door een enorm liveconcert te geven. En zo'n publiciteitsstunt, want dat is het natuurlijk, kan tegenwoordig dus nergens beter dan in een computergame. Het is spotgoedkoop om te produceren, geen fan hoeft te reizen, er zijn geen entreekosten én er is geen limiet aan het aantal 'concertgangers'. Met als resultaat dat de dik tien minuten dat DJ Marshmello virtueel aan de knopjes draaide door tien miljoen mensen werd bekeken. Een bizar aantal waar de media vanzelfsprekend enorm op aansloeg. Superlatieven als 'revolutionair' en 'uniek' roffelden uit de toetsenborden. Mission meer dan accomplished dus.

SECOND LIFE

Maar hoe uniek is dat concert van Marshmello nu eigenlijk? Nou, niet heel bijzonder, want vele artiesten gingen Marshmello namelijk voor. In Second Life bijvoorbeeld. Alleen de aantallen waren iets anders. De bekendste naam was U2. Op 29 maart 2008 trad de Ierse band op in Second Life. Tientallen avatars waren bij het concert aanwezig.

Zelfs in 2006 werd er al virtueel gerockt in Second Life. De Nederlandse band Di-rect gaf bijvoorbeeld in dat jaar een concert dat tegelijkertijd op TMF én in de game te zien was. Deze actie werd overal in de media betiteld als iets dat we in de toekomst steeds meer zouden gaan zien. Twee jaar later had niemand het er meer over. De reden was simpel: niemand speelde Second Life nog. En ja, dat ligt bij Fortnite wel effe anders ...

AEROSMITH

De koppeling tussen muziek en games werkt momenteel als een speer. Voor artiesten is bijvoorbeeld de aanwezigheid van hun tracks in een game een zeer lucratieve bron van inkomsten én publiciteit. In de periode dat muziekgames als Guitar Hero en Rockstar hoogtij vierden, zorgde de aanwezigheid van een track in een van die games voor een enorme opleving in de verkoop van cd's. Neem Guitar Hero: Aerosmith. Toen deze GH-editie – die volledig om deze veteranenrockband


Virtueel concert in Second life.


In 2008 kregen Second Life-spelers een harde bono van U2.



Als je in Rocket League een toffe track hoort, kun je meteen doorklikken naar Spotify.


Grootheid Paul McCartney schreef de themesong van Destiny.





Volgens EA wordt elke track in FIFA 1 miljard keer beluisterd.


De aanwezigheid van Aerosmith in Guitar Hero heeft de band meer geld opgeleverd dan enig ander album dat ze ooit hebben uitgebracht.

draaide – verscheen, verkochten ze opeens hoeveelheden cd's waar ze al jaren alleen maar van konden dromen. Sterker nog, de aanwezigheid van Aerosmith in de game heeft de band meer geld opgeleverd dan enig ander album dat ze ooit hebben uitgebracht.

FIFA

Ook is bewezen dat een track in een FIFA-game er vandaag de dag voor zorgt dat de band in kwestie stukken beter beluisterd wordt op Spotify en er meer optredens worden geboekt. En ik snap dat goed. Ik speel dagelijks een uurtje FIFA. Dat zijn zes potjes en dus zes keer een track die je hoort bij het opstarten van een nieuwe match. Dat maal 365 dagen = 2190 keer dezelfde tracks langs horen komen. Volgens EA wordt elke track in FIFA 1 miljard keer beluisterd. Kom daar maar eens om in Spotify ...

De game-industrie neemt muziek dan ook heel serieus. Veel publishers hebben inmiddels mensen in dienst die niks anders doen dan de juiste brands en tracks vinden en vastleggen. Bij EA is zelfs een compleet team alleen maar bezig met het vinden van de juiste muziek voor franchises als FIFA, Madden, Need for Speed, NHL Live en NBA Live.



ZELF PRODUCEREN

Zo zijn er vele voorbeelden waarin de game- en muziekindustrie samenwerken. Rocket League heeft een tool ingebouwd die het mogelijk maakt dat gamers, als ze een toffe track horen, meteen naar de Spotify-pagina van de artiest kunnen doorklikken. Dat is inmiddels al tientallen miljoenen keren gedaan.

En dan hebben we het nog niet eens gehad over de vele artiesten die muziek voor games produceren. Deels omdat ze het tof vinden, maar vooral omdat de afzetmarkt daar gewoon groter is nu geld verdienen via verkoop van albums lastiger is geworden. De afgelopen jaren maakten onder meer Trent Reznor, Paul McCartney, Junkie XL, Amon Tobin, Hans Zimmer, Health, Neil Davidge, Skrillex en Solar Fields muziek voor games.

BIG BUSINESS

Muziek en games is dus big business. En de gamer vindt het tof. Logisch dus dat Marshmello een gig deed in Fortnite. Perfecte match! Razend populaire dj treedt op in de meest populaire game van het moment. Hij wist dat zijn fans er zouden zijn, plús een gigaleger aan nieuwsgierigen – mensen die nooit geld neerleggen voor het bezoeken van een echt concert van hem. Stel dat een paar procent van die mensen nu alsnog een track van hem luistert op Spotify, of misschien een concert van hem bezoekt ... kassa!

Ik denk dan ook dat we na het succesvolle optreden van DJ Marshmello nog veel vaker artiesten in Pleasant Park of wie weet wel Tilted Town gaan zien. Het is en blijft immers de krachtigste en meest goedkope pr-stunt voor de muziekindustrie. ✖


Basketcase DJ Marshmello in Fortnite.

KOOKPUNT BIJ VRIESTEMPERATUREN

WK RAINBOW SIX SIEGE IN CANADA

Rainbow Six Siege maakt furore in de esports-wereld. Niet slecht voor een game die vier jaar geleden uit de startblokken schoot met de gratie van een kreupele zalm. Raf trotseerde de Canadese vriestemperaturen om aan de slag te gaan met de nieuwe map Burnt Horizon en verslag uit te brengen van het WK.

GEDOEMD TOT DE NICHE?

Toen Rainbow Six Siege eind 2015 verscheen, waren de critici laaiend enthousiast, maar bleef het aantal verkochte exemplaren ver onder de verwachtingen. Tja, wat hadden ze dan gedacht? Terwijl elke andere shooter de speelmap het liefst tot aan de horizon oprekte, kozen de makers van Siege voor de oppervlakte van een spreekwoordelijke zakdoek. Waar bij de concurrentie het aantal deelnemende spelers steeds groter werd, hield men het hier strikt op 5 vs. 5. En terwijl de meeste shooters een zo vergevingsgezind mogelijke beleving serveerden, kon in Rainbow Six Siege één enkel foutje of één enkele kogel je meedogenloos uit de match knallen. Alsof de game zegt 'respawns moet je verdienen, maar als je zo stom bent om neer te gaan, tja, dan verdien je die niet'. En bedenk: battle royale was toen nog geen ding.



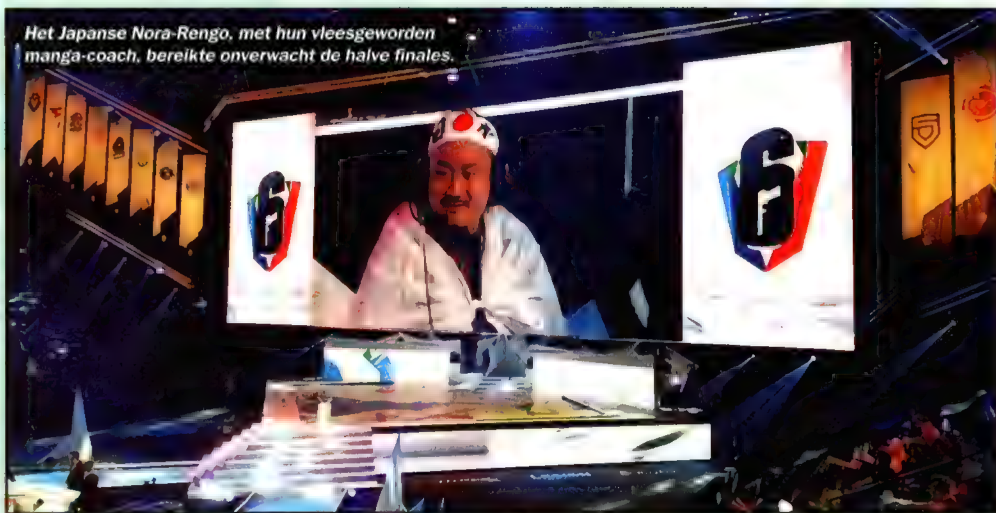
weetje • weetje

Samen met Overwatch vormde Rainbow Six Siege de inspiratie voor Apex Legends. Vooral omdat de gameplay sterk beroep doet op de unieke, vaak complementaire vaardigheden van de spelpersonages.

Rainbow Six Siege mikt dus op een specifiek publiek. Op spelers die realisme en tactisch teamwork verkiezen boven bunnyhoppen, quick-scopen en wapen-skins in snoezige kleurtjes. Gamers die hun innerlijke SWAT-ego willen uitleven in asymmetrische antiterrorisme- en gijzelingsscenario's. Siege wordt de 'thinking man's shooter' genoemd. Gek eigenlijk, want hoewel ik absoluut fan ben, hebben ze mij nog nooit een 'thinking man' genoemd. Voor mij is dit ook een van de eerste hero-shooters, omdat de te kiezen spelpersonages, de 'operators', allemaal over een unieke vaardigheid/uitrusting beschikken die in teamverband tactisch worden gecombineerd.

COMEBACK VAN DE UNDERDOG

Niemand had na die lauwwarme ontvangst verwacht dat we zoveel jaar later voor Rainbow Six Siege naar Canada zouden trekken, om daar een door miljoenen gevolgd esports-wereldkampioenschap bij te wonen. Dat is vooral te danken aan een koppig geloof van ontwikkelaar/uitgever Ubisoft, die de aanvankelijk bescheiden spelersgemeenschap met vaste regelmaat van gratis nieuwe maps en operators bleef voorzien. Een grote Amerikaanse gamesite heeft het over Siege als 'een van grootste comebacks onder de moderne AAA-games' en 'het beste bewijs dat het *games-as-a-service-model* werkt'. Herhaaldelijke gratis uitprobeerweekends bleven ook nieuwe spelers aantrekken en in augustus 2017 was het aantal daarvan gegroeid tot 20 miljoen. Begin 2018 waren dat er 25 miljoen en op dit moment staat de teller boven de 40 miljoen.



Het Japanse Nora-Rengo, met hun vleesgeworden manga-coach, bereikte onverwacht de halve finales.

OP NAAR DE 100

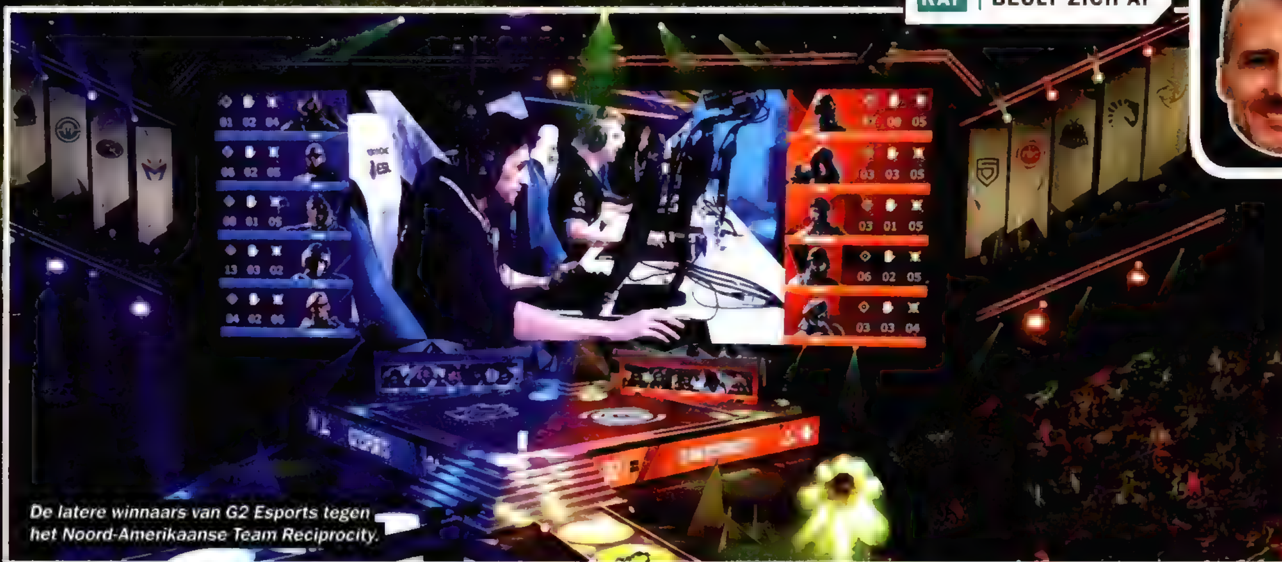
Maar zoals elke plastisch chirurg met een garagebox vol siliconen je kan vertellen: het kan altijd nog groter. Het nog steeds groeiende spelersaantal, gecombineerd met een robuust matchmaking-systeem, betekent dat je nog altijd kunt instappen. Het is nog steeds geen shooter voor iedereen, maar nu de battle royale-hype miljoenen spelers heeft genezen van de respawn-reflex, wordt zowel het effectieve als het potentiële publiek met de dag groter. De game heeft onlangs een speciale Newcomer Mode gecreëerd; daar worden beginners op een slim gestructureerde manier in het competitieve gedropt. Als ze dat zouden willen, kunnen ze in die mode zelfs tot rang 50 opklimmen.

Zoals gezegd blijft ook de game zelf groeien. De game kwam uit met 10 maps en 20 operators, en als we goed tellen, groeide dat aantal maps in de tussentijd tot 20 en het aantal operators tot 44. Het eerste seizoen van dit alweer vierde jaar voor de game voegt daar met Operation Burnt Horizon de map Outback aan toe, alsmede twee van een gepast ac-








De latere winnaars van G2 Esports tegen het Noord-Amerikaanse Team Reciprocity.




Nee, Rainbow Six Siege is geen game waar je effe met de deur in huis valt.

cent voorziene operators: Gridlock (aanvaller) en Mozzie (verdediger). Een paar jaar geleden zei een ontwikkelaar me dat ze op uiteindelijk 100 operators mikken. Toen lachte ik dat weg, nu niet meer.

OPERATION BURNT HORIZON

Ik mocht in Ubisofts Montreal-studio met Operation Burnt Horizon aan de slag. De map zelf doet denken aan Club House, maar dan zonder kelder en met een bovenverdieping die doorloopt over de drie aan elkaar gelinkte gebouwen – inclusief garage en stapelbedden.

Ik ben nu al fan van Gridlock, die met haar Trax Stingers een dozijn matten met opspringende kraaienpoten kan neergooien. Vijanden die eroverheen lopen, vertragen, lopen lichte schade op en verraden hun positie. Ideaal om de verdedigende roamers mee te onderscheppen of om rondom de bom te leggen die je team vervolgens veilig kan ontmantelen.

Mozzie is minder mijn ding. Ik ruil het zicht van over de loop van mijn wapen liever zo weinig mogelijk in voor dat van een of andere camera- of dronefeed. Mozzie hoort bij de operators gespecialiseerd in het verzamelen of afschermen van informatie. Met zijn Pest Launcher vuur je tot drie autonome drones af die elk type vijandelijke drone kunnen kapen om ze tegen hun voormalige eigenaars in te zetten. Ik gebruikte die 'pests' minder tijdens de match zelf, maar plaatste ze vooral in deuropeningen als een soort hinderlaag voor al te nieuwsgierige drones van de oppositie.

HET WK

De Six Invitational is de finale van een halfjaar intense competitietoernooien, waarin de 16 beste teams voor de wereldtitel gaan. De tickets gingen razendsnel de deur uit. Buiten vroor het 14°C, terwijl de temperatuur in de zaal herhaaldelijk over het kookpunt heen schoot. En nu ik toch cijfers aan het droppen ben: de livestreams werden gevolgd door zo'n half miljoen fans, die zij in meer dan een dozijn talen becommentarieerd kregen. De totale prijzenpot bedroeg 2 miljoen dollar, waarvan 800.000 voor het winnende team. Onder die 16 finalisten waren 5 teams uit Europa: G2 Esports, Team Empire, Lestream Esport, Mock-it Esports en Penta Sports. Uit Latijns-Amerika veroverden vier ploegen een plekje: Team Liquid, Faze Clan, Immortals en Ninjas in Pajamas. 4 teams ook uit Noord-Amerika: Evil Geniuses, Team Reciprocity, Rogue en Spacestation Gaming. Azië, waar Rainbow Six Siege nog niet zo lang op kruissnelheid zit, moest het met 3 teams stellen: Fnatic, Mantis FPS en Nora-Rengo.

WAAR BLIJVEN DIE KOREANEN?

De meeste fans hebben het gebeuren via die livestream gevolgd, dus daarom geen gortdroge wedstrijdverslagen, maar enkel het belangrijkste, verrassendste of in mijn ogen meest opvallende.

De Latijns-Amerikaanse teams lagen er gruwelijk snel uit en slechts één team uit Noord-Amerika haalde de halve finale. De nagenoeg volledig uit Scandinaviërs opgetrokken titelverdedigers van G2 Esports hadden wel onverwacht veel moeite om in de kwartfinales voorbij Spacestation Gaming te komen. Terwijl de absolute publiekslievelingen van het Japanse Nora-Rengo tegen ieders (en eigen) verwachting wél tot de halve finales doorstootten. Daar liepen ze echter stuk op het Russische Team Empire, een team dat dit jaar vanuit het niets kwam om bijna alles te winnen. Niettemin een team met de uitstraling van een muismat uit de budgetbak.

Een exclusief Europees feestje in de finale dus: Team Empire vs. G2 Esports. Of Rusland vs. Scandinavië. Of 5 Ivan Drago's tegen 5 toffe gasten. De eerste map was meteen een thriller én een uitputtingsslag. Ze gingen zo historisch ver in verlengingen dat de organisatie zich zorgen begon te maken. G2 Esports won die uiteindelijk en dat was het begin van het eerste en uiteindelijk fatale vastlopen van de Russische machine. Mede dankzij een onwaarschijnlijk verdienstelijke Kantorakketti prolongeerden de jongens van G2 Esports terecht hun wereldtitel. ✖



Voor de winnaars lag er een flinke pot goud aan het eind van de regenboog.

KAMPIOEN WORDEN IN APEX LEGENDS™

DE BESTE TIPS EN TRUCS!



... en opeens was daar Apex Legends! De battle royale-shooter was in een zucht en een scheet populairder dan Fortnite. Om ook van jou een legendarische kampioen te maken, dook Tjeerd er met kop en oren in om de allerbeste tips veilig te stellen.

Kampioen worden is een van de leukste dingen die er zijn. De laatste keer dat ik in het echte leven kampioen werd, was ik 17. Na een zenuwslopend seizoen wist ik met mijn volleybalteam de titel in de wacht te slepen en ik was zo trots als een aap met zeven lullen. Daar zat ik dan, als broekie in een volleybalteam met volwassen kerels na de kampioenswedstrijd in de kroeg. Ik won 90 gulden uit een gokautomaat en zoop al die gasten genadeloos onder de tafel. Dacht ik. Vier uur later probeerde ik thuis stukjes kots door de afvoer van de wasbak te drukken. Kortom, het was onvergetelijk. Het winnen van een potje Apex Legends is zo'n episch kampioenschap in het klein: het geeft enorm veel voldoening. Daarom is het belangrijk om goed beslagen ten ijs te komen. Ik heb een aantal tips voor je verzameld waarmee je misschien geen 90 gulden zult winnen, maar je hoeft ook niet met je handen in de kots te graaien én je maakt meer kans om zelf ook regelmatig(er) van een overwinning te proeven.

ATTACHMENTS ZIJN BELANGRIJK!

Er slingeren overal op de map attachments rond, en de truc is om de beste te selecteren. Sommige attachments zijn zelfs zó essentieel dat het een wapen compleet verandert.

Precision Choke-attachment - Deze kun je gebruiken voor de Peacemaker en de Triple Take, en áls je hem tegenkomt, zorg er dan voor dat je die op een Peacemaker zet. De Peacemaker is namelijk al de beste shotgun in de game. Als je met dit attachment op je wapen door je sights richt, laadt het geweer je hagel op en wordt die als een soort samengeperst bolletje afgevuurd, waardoor je je Peacemaker zelfs op afstand nog uitstekend kunt gebruiken.

Selectfire-attachment - De Prowler is een matig wapen, maar met dit attachment transformeer je deze matigheid van een burstfire SMG naar een full-auto beest en de beste SMG in het spel.

Skullpiercer-attachment - Als je een Wingman of Longbow hebt, doe je flink wat extra headshot-schade met dit attachment. Voor de fervente kopjesjagers onder ons, dus.



DE BESTE WAPENS

LEGENDARY-WAPENS

Legendary wapens herken je aan de gele kleur en zijn negen van de tien keer beter dan wat je al in je knuisten hebt. Ze zijn namelijk uitgerust met alle Legendary-attachments, óf (nog beter) het is de zeldzame Mastiff-shotgun of de Kraber-sniper.



BESTE SHOTGUN
PEACEKEEPER

Als je iemand door de kamer ziet blazen met een Peacekeeper in z'n klauwen, zorg dan dat je je kont op explosieve wijze uit die kamer verwijdert. Dit monster is op korte afstand een draagbare crematie en zeker met de Precision Choke-attachment ben je de schrik van de short range én medium range!



BESTE PISTOL
WINGMAN

Door veel spelers een onderschat wapen, maar dit handkanon werkt bijzonder lekker. Hij doet veel schade per kogel (45), wat nog eens wordt verdubbeld in het geval van een headshot. En als je die met de Skullpiercer-attachment weet te vinden, levert je dat nóg eens extra letsel op bij een welgericht kopschot.



BESTE LMG
M600 SPITFIRE

Aangezien veel wapens in Apex Legends maar weinig kogels in het magazijn hebben, is het een verademing om een LMG in je dorstige handjes vast te houden. De M600 Spitfire is een van de beste wapens in het spel en kan 35 kogels achter elkaar uitspugen. Rambam-boterham, geniet ervan!





HET MAAKT UIT WIE JE KIEST!





LIFELINE

Altijd een nuttige toevoeging aan je team; ze kan iedereen healen met haar drone, maar haar Ultimate is een airdrop met handige gear. Het duurt wel lang voordat je een nieuwe kunt droppen, dus gebruik alle Ultimate Accelerants die je tegenkomt, en als je een teamgenoot bent: zorg dat Lifeline ze krijgt.

CAUSTIC

Je kunt met de gasbussen van Caustic deuren blokkeren. Dus als een team zich in een huisje verschuilt, blokkeer dan de deurtjes en voordat ze doorhebben dat ze als ratten in de val zitten, lob je een gasgranaat naar binnen en laat je ze creperen.



BANGALORE

Gebruik de rookgranaat van Bangalore goed; ze heeft er veel en je bewijst je team er een dienst mee. Zeker als je deze combineert met de Ultimate van Bloodhound, of een Digital Threat optische attachment op je gun – daarmee kun je namelijk door de rook heen kijken!

MIRAGE

Gebruik lekker vaak de decoy waarmee hij tegenstanders kan foppen; dat kun je ook tijdens de vrije val doen, zodat de tegenstander denkt dat er meer gasten naar een bepaalde plek vliegen dan in werkelijkheid. Mocht je een Mirage tegenkomen: als hij onzichtbaar wordt, kun je hem nog steeds zien – hij wordt dan een soort doorzichtig wit.

MINITIPS #1



- De blauwe cirkel die je op je map ziet, is een plek met extra waardevolle loot.
- Mocht je het Apex-robotje tegenkomen, sloop hem dan: er zit goede loot in!
- Je kunt deuren op spectaculaire wijze opentrappen, en da's niet alleen maar goed voor de show. Mocht een deur zijn geblockt, dan kun je die ook opentrappen of opblazen met een granaat. Na twee keer trappen knallen de deuren er compleet uit.
- Om de bullet-drop te berekenen, check je de afstand naar je doelwit op je HUD en kijk je vervolgens naar de cijfertjes onder je vizier voor hulp met richten: 2 is bijvoorbeeld 200 meter, 5 is 500 meter, et cetera.

MINITIPS #2

- Een teamgenoot die helemaal dood is, kun je respawnen door zijn chip naar een respawn-punt te brengen. Maar ook de teamgenoot die de chip niet heeft opgepakt, kan zijn makker laten respawnen.
- Zorg ervoor dat je altijd 'pingt'. Zo weten je teamgenoten waar ze aan toe zijn. Als je een tegenstander snel wilt taggen, dubbelklik dan op je Ping-knop.
- Mocht je geen tijd willen verspillen om door je loot te struinen, doe dat gewoon onderweg terwijl je naar de volgende locatie rent. Je blijft namelijk gewoon rennen als je in je inventory rondneust.
- Zorg ervoor dat je altijd eerst je armor bijvult, want armor bijvullen gaat veel sneller dan health: 25 armorpunten aanvullen, doe je bijvoorbeeld al in 3 seconden, maar 25 health kost je zomaar 5 seconden.

BESTE SMG
R-99

Dit wapen kan per seconde 216 schadepunten van je tegenstander afsnoepen, mits je alles raak schiet (succes!). Een clipje is zo leeggeschoten, dus een attachment voor je magazijn is zeker geen overbodige luxe.



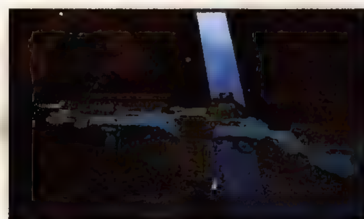
BESTE AR
R-301

Er zijn gelukkig geen hele slechte AR's in Apex Legends, dus daar kun je je niet echt een buil aan vallen. De R-301 is op papier toch de beste AR die je bovendien de meeste knal voor je duiten geeft – en hij heeft meer attachmentopties dan de andere AR's.



BESTE SNIPER
G7 SCOUT

Deze gun is de meest veelzijdige sniper die je in Apex kunt vinden, aangezien je er ook op middelgrote afstand mee uit de voeten kunt en je veel kogels achter elkaar spuwt. Zelfs op korte afstand ben je niet kansloos met alleen een G7.



ZO DAN!

Als het je met deze schat aan gouden tips nog niet lukt om kampioen te worden, raad ik je aan om een sport te vinden die bij je past. En als je dan over een paar jaar met een medaille om je nek en een zak vol gokgeld in je eigen kots zit te graaien, denk dan nog even aan mij, want ik ben de Kampioenenmaker! ✖



ACER PREDATOR ⊗ SPECIAL REPORT

ACER PREDATOR LAN-ROADTRIP

HAPPY IN DE HUMMER



We leenden bij Acer de Predator-Hummer H2 en een hele berg vette gamehardware om een PU-lezer te verrassen met een spontane LAN-party. Oké, we moesten er wel helemaal voor naar fucking Andijk, maar het was de rit meer dan waard!

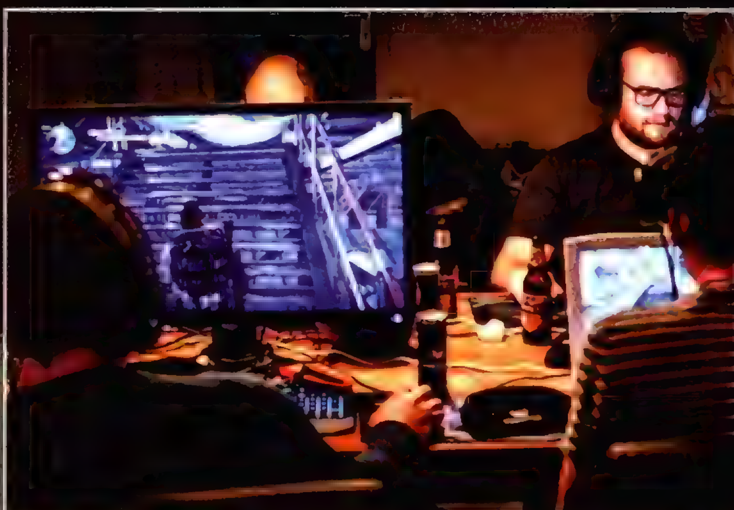
Met een diepe brul komt het fort op wielen onder onze verwarmde reet tot leven. Het is wellicht niet de subtielste auto waar we ooit mee op pad gingen, maar hij straalt precies uit wat we zoeken: brute kracht. De Hummer H2 – een bakbeest dat net zo hoog is als dat ie breed is – is onze formidabele tank van de avond, en met deze Predator-branded limousine met een 6,2-liter V8 in het vooronder mogen we namens Acer iemand een suprise-LAN-party geven. O, en die specs heb ik voor de gelegenheid maar effe opgezocht, zodat ik tijdens het tanken een praatje kon maken. Dat bleek namelijk nogal vaak te moeten ...

GROTE BROEK

Maar goed, wat moet een stel gedistingeerde heren als wij met zo'n ordinaire Amerikaanse spierbonk? Nou, mensen konden via PU.nl een vriend of vriendin (of zelfs opa, oma of vage kennis) opgeven die we dan met veel tromgeroffel (lees: met een dikke bak en vette spullen) zouden opzoeken. Dat deed ook Niels uit Andijk, die z'n gabber Glen eens wilde verrassen. Zijn motivatie (en dit is puur knip- en plakwerk, dus zijn woorden, niét de onze!): "Deze arme stakker woont samen met z'n vriendin. Z'n vriendin heeft de grote broek aan thuis en daardoor kunnen mijn vrienden en ik niet met hem gamen. Mevrouwtje wil alleen maar Netflix. Het lijkt mij mooi om hem weer eens te laten voelen hoe het moet zijn! Ouderwets mannendaggie lannen! Net zoals wij dat met onze gameweekendjes weg doen, zonder vrouwen!"
Voldoende reden dus om met de Predator-tank het hele land door te rossen, om eerst even vriend Renze in Beverwijk op te pikken, om daarna richting het hoge noorden van West-Friesland door te knallen. Eenmaal op de plek van bestemming zien Martin en ik eerst onze kans schoon om op te ramen te rossen en in Gaston-stijl 'GOOOOOEDENAVOND' te gillen. Vervolgens worden we warm onthaald door een groep hechte vrienden. Ja, hier gaan we ons prima thuis voelen vanavond.

OP WIELTJES

Terwijl Martin eerst nog een rondje gaat cruisen met de boys, neem ik het opzetten en aansluiten van de hardware voor mijn rekening. Daar blijk ik dan ook alle tijd voor te hebben, want 'het rondje' neemt bijna een uur in beslag omdat die pipo's ook nog effe langs de lokale biljartvereniging karren, waar vrienden en familie van de winnaar óók nog een stukkie in de Hummer willen rijden. Bovendien moet onze beroemde mooiboy Martin met iedereen op de foto.
Bij terugkomst staat de hele handel klaar, en de set-ups zijn awesome. De heren mogen aan de slag met twee snelle spierwitte Predator Helios 300-laptops, een Acer Nitro 5-laptop en het gigantische gamemonster: de Pre-



MILIEUVRIENDELIJKE HUMMERT

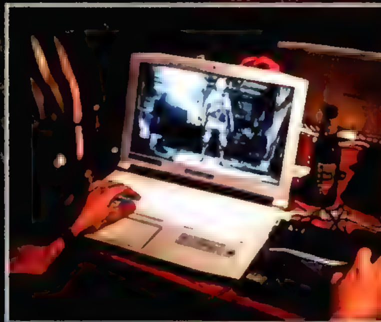
Oké, met z'n 6,2-liter V8 is de Predator Hummer natuurlijk niet helemaal milieuvriendelijk te noemen. Om dat schuldgevoel toch een beetje af te kopen, heeft Acer ter compensatie keurig een stukkie CO2-vriendelijk bos in Bolivia aangekocht – zie het bewijs!

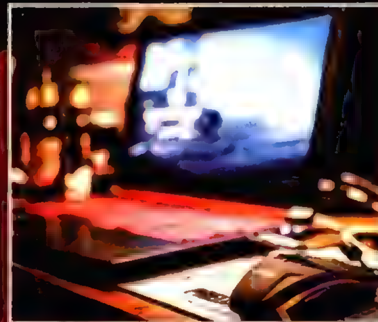














dator Orion 9000. Deze machine blijkt al snel een enorme aantrekkingskracht te hebben, aangezien hij los van de prettige specs (zie kaders) en het imposante Predator XB1-scherm simpelweg indruk maakt met z'n kekke lichteffecten. En kom op: hoeveel game-pc's ken je die zo bruut en groot zijn dat ie wieltjes nodig heeft?!

IEDEREEN VERNEDEREN!

Hoewel we ook Apex Legends op de machines hebben staan (je kunt potentiële serverproblemen maar beter vóór zijn!), is de game van de avond al snel The Division 2 – op dat moment speelbaar in de gesloten bèta. Die game bevalt een van de twee aanwezige Nielzen in elk geval prima: "The Division is ondertussen pittig grijs gespeeld; er is helemaal niets meer over van dat diskie." Het tweede deel kan ie dan ook prima waarderen. "Het is eigenlijk gewoon The Divison 1. Ik denk dat ze die game gewoon hebben gekopieerd, een nieuwe map erin hebben geplakt en klaar." Hij blijkt inderdaad de beste speler van de avond en we vragen hem nog even om een paar tips. "Blijven oefenen", reageert hij droog. "Het is echt een topspel, vooral als je met vrienden bent. Headsetje op, lekker ouwehoeren met z'n allen en uiteindelijk de Dark Zone in en iedereen vernederen. Is echt heerlijk, man!"

SINGLEPLAYER

Bij zijn maat Glenn gaat het allemaal aanzienlijk minder lekker en de moed zakt hem flink in de schoenen. Hij komt de tutorial niet eens door – tot groot vermaak van zijn maten. "Ja, presteren onder druk, hè? Dat blijft lastig", lacht hij. Om nog even wat olie op het vuur te gooien, gooit hij het op een wijzend vingertje: "Mijn teamgenoten reviven me ook niet, dat is een beetje ... vervelend. Hier, kijk! Ze lopen me gewoon voorbij!" Of hij zich ooit nog eens aan The Divsion zal wagen, durft hij niet te zeggen. "Ik ben meer van de singleplayer-games. Maar dit ziet er wel heel tof uit, hoor."

Aangezien het leuk is om te stoken in een hechte vriendengroep die games speelt, gaan we even verhaal halen bij Maarten. Op de vraag waarom hij Glen weigert te helpen, liegt ie glashard. "Euh ja, we zagen hem niet", beweert hij in eerste instantie met droge ogen. Maar uiteindelijk komt de aap toch uit de mouw "Hij was gewoon te traag! Daar kan ik verder niks aan doen. Ik moet ook gewoon weer verder ... met mijn leven", verklaart hij met een dik West-Fries accent.

WERKT UITSTEKEND

Ook Renze, die zichzelf de Predator Orion 9000 heeft toegeëigend en er niet meer af te meppen is, gaat als een malle. "Het gaat echt prima, dit is prima", mompelt hij in opperste concentratie. Blijkbaar gaat het zelfs goed genoeg om zijn vriend ook nog even een verbale stoot onder de gordel te geven. "Ik vraag me wel de hele tijd af waar Glen blijft ..." Zijn set-up vindt hij erg lekker spelen. "Het draait heel soepel en normaal gesproken zit ik niet zo dicht op mijn scherm, maar dit werkt uitstekend."

Als het aan de mannen ligt, zouden Martin en ik er nu nog zitten, dus we besluiten de stekker eruit te trekken. 't Ben mooi 'weest, zoals ze hier in de regio (vermoedelijk) zeggen. Dit zijn in elk geval de momenten die ons werk zo tof maken, en hoe cool is het om dit soort dingen voor én met lezers te doen?! Dus thanks Niels, Niels, Renze, Glen en Maarten – en natuurlijk Acer Predator. Was een knalavondje! ✖

PREDATOR HELIOS 300

Processor: i7-8750H
Scherm: 15,6 inch, full-hd-lcd, 144 Hz
Grafische kaart: Nvidia GeForce GTX 1060, 6 GB GDDR5
Geheugen: 16 GB DDR4
Opslag: 250 GB ssd, 1000 GB hdd

ACER NITRO 5

Processor: AMD Ryzen 7 2700U
Scherm: 15,6 inch Comfy-View, full-hd lips-led-lcd
Grafische kaart: AMD Radeon RX 560X, 4 GB GDDR5
Geheugen: 32 GB DDR4
Opslag: 128 GB ssd, 2000 GB hdd

PREDATOR ORION 9000

Processor: Intel Core i7 7800 X-Series, Acer LiquidLoop Cooling
Grafische kaart: Nvidia GeForce GTX 1080, 8 GB GDDR5X
Geheugen: 16 GB DDR4
Opslag: 512 GB ssd, 2000 GB hdd

PREDATOR XB1

Grootte: 28,1 inch
Pixels: 3840 x 2160
Beeldtype: Tn
Contrast: 1000:1
Reactietijd: 1 ms
Extra: Nvidia G-Sync

FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



Op zoek naar een nieuwe pc? Deze maand hebben we twee gruwelijke gamelaptops van MSI en ASUS voor gamers met diepe zakken én een vriendelijk geprijsde gamedesktop van Acer.

ASUS

ROG STRIX SCAR II GL704

ER KOMT DIT JAAR EEN HELE BERG NIEUWE GAMELAPTOPS MET NVIDIA'S NIEUWSTE RTX 20-SERIES VIDEOKAARTEN OP DE MARKT. ASUS EN MSI ZIJN ER ALS DE KIPPEN BIJ EN RICHTEN ZICH DAARBIJ VOORAL OP DE VEELEISENDE GAMER.

Op de redactie zijn we aan de slag gegaan met de GL704-versie, maar de ASUS ROG Strix Scar II is in verschillende uitvoeringen te krijgen – óók met de vorige generatie videokaarten. Toegegeven, de combo van een RTX 2070 en een 144 Hz-scherm is erg lekker, maar ik kan me goed voorstellen dat je ook met minder dikke specs voor deze case wil gaan. De afwerking is namelijk bijzonder fraai met die matte carbon/camouflage-finish, geborsteld aluminium en een customizable ledstrip aan de voorkant, die een mysterieuze lichtbundel op je bureau werpt. Daarnaast zijn de randen rond het scherm superdun, waardoor deze 17,3-inch bijna overkomt als een 15,6-inch. Prachtige high-end gamelaptop met een forse prijs.

SPEKKIES
- 17,3 inch, 1080p/144 Hz
- Intel Core i7-8750H
- Nvidia GeForce RTX 2070
- 2x 8 GB DDR4 2666 MHz (max. 32 GB)
- 512 GB m.2-ssd + 1 TB sshd

PRIJS: € 2599,-





MSI

GL63 8SE

OP ZOEK NAAR EEN GAMELAPTOP MET IETS MINDERE SPECS EN DIE BOVENDIEN EEN TIKKIE KLEINER IS? CHECK DAN DE NIEUWE MSI-LAPTOPS UIT DE GL63-SERIE!

Op de redactie konden we vast stoeien met de 8SE, en ook met deze machine sta je absoluut niet voor lul op een LAN-party. Deze case is eveneens mooi afgewerkt met een donkergekleurde finish van geborsteld aluminium en de typische rode MSI-accenten. Het is alleen wel jammer dat de laptop geen precision touchpad heeft, dus voor gaming op hoog niveau zul je misschien een externe muis willen gebruiken. Hij is iets meer plastic dan de ASUS-variant en heeft beduidend dikkere schermranden, maar hij is dan ook een stuk aangenamer geprijsd.

SPEKKIES
- 15,6 inch, 1080p/144 Hz
- Intel Core i7-8750H
- Nvidia GeForce RTX 2060
- 2x 8GB DDR4 2666 MHz (max. 32 GB)
- 256 GB m.2-ssd + 1 TB hdd

PRIJS: € 1849,-

ACER

PREDATOR ORION 5000-610 I9404

VOOR EEN TOFFE GAMEDESKTOP OP JE BUREAU HOEF JE NIET DE HOOFDPRIJS NEER TE TELLEN, ZEKER NIET ALS JE GENOEGEN NEEMT MET EEN VIDEOKAART VAN DE VORIGE GENERATIE.

De Acer Predator Orion 5000 is een goede optie met een moddervette case en prima instap-specs. Op de redactie hadden we versie I9404 staan. Die is wat specs betreft niet super high-end, maar hij heeft zeker meer dan genoeg 'oomf' in huis om games in 1080p te spelen. Daarnaast heeft de case – met een design dat doet denken aan het hoofd van een Transformer – wél een high-end uitstraling. Voeg daar een stel stylish fans met blauwe ledverlichting aan toe en je hebt een eyecatcher te pakken. Er zitten zelfs hendels op waar je een headset aan kunt ophangen. De case heeft daarnaast een tempered glass-paneel waar je de hardware in de blauwe gloed van de leds doorheen kunt zien. Dat zie je zelden in deze prijsklasse! ✖

SPEKKIES
- Intel Core i5-8400
- Nvidia GeForce GTX 1060
- 2x 4 GB DDR4 2400 MHz (max. 64 GB)
- 512 GB ssd + 1 TB hdd

PRIJS: € 1249,-





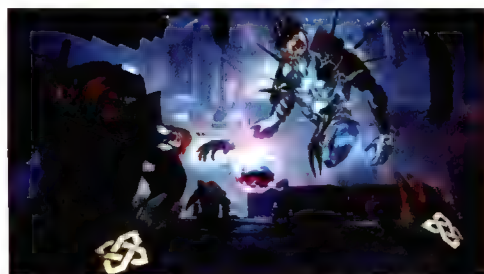


REVIEW

THE WIZARDS: ENHANCED EDITION

Vorig jaar rond deze tijd kwam The Wizards uit voor pc. Ik heb de game toen met veel plezier op de Oculus Rift en HTC Vive gespeeld, en ik heb nu wederom geweldig genoten van de Enhanced Edition voor PSVR.

In The Wizards speel je met een oppermachtige tovenaar en heb je een simpele opdracht: in elk level moet je op zoek naar monsters, draken, beesten en andere tovenaars en het doel is om ze uit te roeien met je eigen magie. Dat gaat aanvankelijk zonder al te veel problemen, maar al snel zit er aardig wat uitdaging in. Niet alleen worden de vijanden steeds moeilijker te verslaan, ze zijn ook lastiger te vinden. Je verplaatst je door de levels zoals je zelf wilt, bijvoorbeeld met behulp van een teleportsysteem.



Zwaaien als een dwaas

Voor de beste ervaring moet je overigens staan en voldoende ruimte om je heen hebben, want de ster van de show zijn de verschillende soorten magic spells die je als een volwaardige Harry Potter zelf moet uitvoeren met je handen, of in dit geval met de PS Move-controllers. Elke toverspreuk heeft z'n eigen bewegingen en binnen no-time sta je combo's te maken en als een malloot naast je PS4 te zwaaien met een VR-bril op je hoofd.

Het uitvoeren van de magic spells is spectaculair en er komt zelfs een vleugje tactiek kijken bij het verslaan van de verschillende vijanden, wat The Wizards zeer vermakelijk maakt.

Het enige dat nog steeds tegenvalt, is de balans tussen de hoeveelheid levels en de toverspreuken. De game wordt na een tijdje namelijk repetitief, dus er zitten óf te veel levels, óf te weinig spreuken in. Ik houd het op het laatste.

SCORE:



KOTSGEHALTE:





HOLOLENS 2 AANGEKONDIGD

Na maandenlange geruchten heeft Microsoft eindelijk officieel een nieuwe HoloLens mixed reality-headset aangekondigd. HoloLens 2 heeft ten opzichte van de eerste versie een bredere field of view, een hogere resolutie, ingebouwde eye-tracking en verbeterd comfort en gebruiksgemak. Helaas blijft ook HoloLens 2 voorlopig een prototype dat bedoeld is voor ontwikkelaars die er 3500 dollar voor over hebben.

REVIEW

ANGRY BIRDS VR: ISLE OF PIGS

Eindelijk dacht ik van die klote Angry Birds af te zijn, maar toen kreeg ik een code voor Angry Birds VR: Isle of Pigs opgestuurd.

Iedereen kent Angry Birds, want als er één game is die tot in den treure is uitgemolken, dan is het deze wel. Maar geloof het of niet: een VR-versie ontbrak nog, en tot mijn grote verrassing is Angry Birds VR: Isle of Pigs door het gebruik van een 3D-perspectief zomaar fris en fruitig geworden.

Waar je de katapult normaal gesproken simpelweg in 2D naar achteren sleept, heb je de katapult in VR zelf vast en bekijk je de levels vanuit een first-person view. Hierdoor kun je beter zien waar de zwakke punten in de forten van de varkentjes zitten, maar is het lastiger om daar een vogel precies op af te vuren. Het geeft letterlijk wat diepte aan de game en dat maakt het stiekem toch weer verdomd leuk.

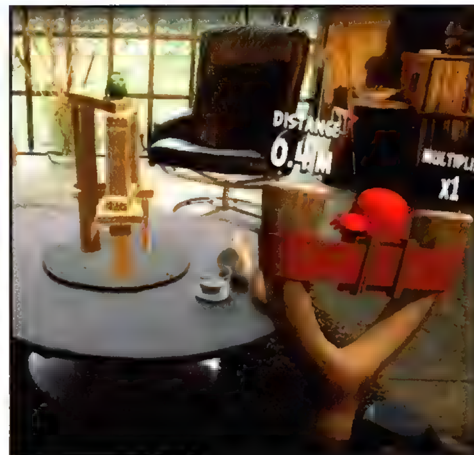
Tja, ik ben bang dat we – net als van die klotekonijnen van Ubisoft – nooit meer van die boze vogels af komen ... ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





CAPCOMS OORLOGSVERKLARING

DEVIL MA



De Devil May Cry-serie leek op sterven na dood: deel 4 is elf jaar oud en het is ook alweer een dikke zes jaar geleden dat de spin-off DMC: Devil May Cry verscheen. Met Devil May Cry 5 lijken zowel deze franchise als Capcom weer helemaal terug, maar dan with a vengeance ...

Capcom met een daadwerkelijk budget is de beste Capcom. Dat hebben ze onlangs bevestigd met de prachtige remake van Resident Evil 2 en dat bewijzen ze nu met het van zelfvertrouwen overlopende Devil May Cry 5. Dit is niet zomaar een vervolg. Nee, dit is een game die esthetisch weet te overdonderen met z'n oogverblindende presentatie én kwalitatief hoge ogen gooit met z'n drie totaal verschillende speelbare personages. Liefhebbers van de serie zullen smullen van de diepgaande combat en de slimme fan-service die in het verhaal verweven zit, terwijl nieuwkomers zich kwijlend en buttonbashend zullen afvragen waarom ze de franchise nog niet eerder hebben gecheckt.
Kort samengevat is Devil May Cry 5 een Gold Award waard omdat het precies doet waar ik op hoopte: alles samenbrengen. Het knoopt losse verhaallijnen aan elkaar. Het brengt alle charismatische personages van de serie samen en introduceert memorabele nieuwkomers. Het voegt de drama en gameplay van de vorige vier hoofdgames samen met de sterke, esthetische elementen van de DMC: Devil May Cry-spin-off. Maar de game is ook toegankelijk en aantrekkelijk voor nieuwkomers, zonder daarbij z'n complexe, verslavende natuur te verliezen voor de hardcore fans. Devil May Cry 5 voelt sterk, sexy en vooral: overweldigend compleet.

Fotorealistisch

Devil May Cry 5 gebruikt dezelfde krachtige engine als de Resident Evil 2-remake, maar weet er nog mooiere visuals uit te peuteren. Terwijl het zombiefestijn zich grotendeels in krappe, donkere ruimtes afspeelde, weet deze demonische slachtpartij oogverblindende taferelen te produceren in onder meer de straten van majestueuze Europese steden. En dat met zowel fotorealistische graphics als met de continu vloeiende 60 beeldjes per seconde – iets wat hier he-



weetje • weetje

Er zijn in totaal twaalf geheime missies te ontgrendelen. Om deze te vinden, moet je duivelse symbolen in hun volledigheid kunnen zien door op de juiste plekken te gaan staan en de camera in de juiste hoek te draaien.

REVIEWS

AY CRY 5

lemaal indrukwekkend is gezien het intense, bovennatuurlijke geweld dat onafgebroken van het scherm spat.
We hebben het hier over bazen zo groot als gebouwen, instortende omgevingen en aanvallen die bij het minste of geringste enorme explosies en bliksemschichten produceren. En het loopt allemaal als een trein. Ik heb de game geen énkel moment zien stotteren, zelfs niet op mijn standaard Xbox One. Ook creatieve keuzes, zoals het uiterlijk van de hoofdrolspelers baseren op échte mensen, komen door deze engine uitstekend tot hun recht. Dante en Nero zien er niet meer uit als porseleinen anime-jongens, maar als echte mannen van vlees en bloed. En ik schaam me er ook absoluut niet voor om te bekennen dat ik een beetje verliefd ben geworden op de heerlijk bijdehante wapensmid Nico.



weetje • weetje

Het verhaal wordt niet altijd chronologisch verteld; de game springt geregeld terug naar het verleden en het heden om te spelen met context en de focus op een ander personage te leggen.

Belachelijk

Wie dus net als ik bang was dat de nadruk op visueel realisme zou betekenen dat Devil May Cry wat van z'n excentriciteiten moest inleveren, kan gerust ademhalen. Dit vijfde deel is nog steeds één groot over de top, uiterst



Ah gossie; zo hangt Samuel er in een volle tram ook vaak bij.


Als dit een Dumpert-filmpje was, landt ie met z'n ballen bovenop dat hek.



Japans en belachelijk familiedrama dat om een apocalyptische actiegame verpakt zit. En het neemt zichzelf gelukkig ook nog steeds niet al te serieus. Zo heb ik hardop zitten lachen toen Nico, nadat ik haar vanuit een half vernietigde telefooncel had gebeld, met haar busje letterlijk door muren reed om mij wat upgrades te komen verkopen. En ja, deze heerlijke 'I don't give a fuck'-houding komt ook terug in de gameplay.

> **"Ik betrapte mezelf erop dat ik met 's werelds grootste grijns op de bank zat te gamen."**

Ik betrapte mezelf erop dat ik met 's werelds grootste grijns op de bank zat te gamen, terwijl ik een gigantische driekoppige vuur, ijs en elektriciteit spuwende hellehond in stukken hakte met een Harley-Davidson waarvan de wielen tevens fungeerden als kettingzagen. En dat alles terwijl mijn avatar arrogante oneliners zat te spuien en er onvervalste deathcore met een industrial-randje door m'n speakers knalde. Heerlijk! Vooral in dit post-Dark Souls-tijdperk, waarin elke andere hack & slash-game z'n gameplay juist minder absurd probeert te maken met zaken als stamina-metertjes en breekbare zwaardjes, enzo.

Royal Guard

Waar Devil May Cry 5 z'n genregenoten vooral mee weet te ontstijgen? Z'n drie speelbare hoofdrolspelers. Oude bekende Dante is hiervan wederom de ster van de show, en hij heeft een grote selectie aan hoofdwapens (waaronder zwaarden, nunchucks en de eerdergenoemde motor) en subwapens (pistolen, raketwerpers en ... een cowboyhoed!) die je met een druk op de schouderknoppen kunt afwisselen om de ziekste en meest flitsende combo's mee te maken. Ook kun je via de d-pad schakelen tussen vier vechtstijlen – voor extra mobiliteit, schietkracht, zwaardcombo's of juist defensieve opties – en dat voegt dusdanig veel extra diepgang en speelplezier toe dat ik het niet erg had gevonden om de hele game alleen maar met Dante te moeten spelen.

Het meesteren van de defensieve Royal Guard-stijl, waarmee je vijandelijke aanvallen op stoere wijze kunt pareren als je timing strak genoeg is, gaf me zo veel voldoening dat ik weer even terug werd geteleporteerd naar de beste momenten van Devil May Cry 3.



weetje • weetje

Als je V's Devil Trigger-metertje vult, krijg je de optie om een extra sterke demon genaamd Nightmare op te roepen. Deze titaan valt uit zichzelf aan, maar je kunt moves ontgrendelen waarmee je hem ook direct kunt besturen.

En voor wie dit soort games nieuw zijn (en in de war raakt van de vele opties die ik hier beschrijf): de game heeft zowel een behoorlijk vergeeflijke 'human mode' voor beginners én een stand waarmee je flitsende combo's veel makkelijker kunt uitvoeren. Laat je dus zeker niet afschrikken!

Op een afstandje

Hoewel hij een meer rechttoe, rechtaan personage is, is ook hoofdrolspeler Nero een waar genot om mee te spelen. Zijn combo's zijn simpeler dan die van Dante en hij gebruikt continu hetzelfde hoofdwapen (zijn zwaard Red Queen) en subwapen (het pistool Blue Rose). Hij is echter interes-


Op sommige gevechten zou je milieubelasting moeten heffen.


Dante weet van wanten, maar Nero is mijn hero!


weetje • weetje
Je kunt níet naar keuze tussen Nero's Devil Breaker-armen schakelen. Je moet je huidige arm dus vernietigen om een volgende te kunnen gebruiken. Gelukkig kun je elke arm opblazen met een spectaculaire en oplaadbare superaanval.

sant vanwege het gebruik van de vele Devil Breakers: verwisselbare robotarmen met unieke krachten. Afhankelijk van welke Devil Breaker-arm je inzet, kun je bijvoorbeeld vijandelijke projectielen weerkaatsen, jezelf helen, bepantsering doorboren, lasers schieten, vijanden vertragen, je zwaard sterker maken, et cetera. Het zijn deze armen die van Nero een soort Zwitsers zakmes maken, en hierdoor had óók hij de hele game makkelijk in z'n eentje kunnen dragen.
Nieuwkomer V is eigenlijk de enige van wie ik niet helemaal gecharmeerd was, mede omdat zijn speelstijl het meest defensief is van allemaal. Hij blijft op een afstandje terwijl hij demonen oproept om vijanden te vernietigen. En hoewel zijn speelstijl best tof is (je hebt immers volledige controle over de combo's die de demonen uitvoeren) verbleekt het toch bij de directere, complexere en meer verslavende actie van Dante en Nero. Gelukkig hoef je, als je wil, maar vier van de twintig levels met V te doorlopen.

Leveldesign

Eigenlijk heb ik maar één echt probleem met Devil May Cry 5, en dat is het leveldesign. De game opent met prachtig gedetailleerde stedelijke levels die net zo oogstrelend zijn als dat ze je een goed gevoel van plaats geven, maar dat wordt naarmate het verhaal vordert steeds minder. Steden worden vooral in de tweede helft van de game ingewisseld voor saaie, ondergrondse tunnels en nietszeggende 'demonische' grotten. Het is geen supergroot probleem – je bent immers toch te vaak bezig met de actie om écht op je omgeving te letten – maar het valt wel extra hard op, zeker in verhouding tot de ambitie in elk ander onderdeel van dit product. Bovendien was het leveldesign in spin-off DMC: Devil May Cry juist het sterkste punt dankzij memorabele, psychedelische en transformerende omgevingen, dus het is jammer dat deel 5 juist dát element niet heeft overgenomen.
Alle ongeïnspireerde arena's daargelaten, is Devil May Cry 5 een onbetwistbare GotY-kandidaat, eentje die zichzelf qua puur spektakel misschien zelfs de nieuwe koning van het hack & slash-genre mag noemen. Het eindbaasgevecht is immers iets wat gezien móet worden: een fotorealistisch anime-gevecht met absurde transformaties, emoties die hoog oplopen en aanvallen die tijd en ruimte fysiek doormidden weten te klieven. En dat alles bestuur jij zélf: het is géén interactief filmpje en het biedt de beste productiewaarden die ik tot op heden heb mogen zien. Een met geld smijtende Capcom is de béste Capcom.


Geen idee wanneer die game eigenlijk speelt, maar ze hadden al wel van die kekke touchscreen handschoentjes.

SCORE 91

Devil May Cry 5 is een en al spektakel. Het is verslavende, diepgaande actiegameplay, gecombineerd met heavy metal-intensiteit, gothic/anime-drama en een sexy rock-'n-rolluitstraling. Devil May Cry 5 is Capcom op z'n best.

SAMUEL



15 uur, maar dan heb je nog niet: alle geheime missies gevonden, de hogere moeilijkheidsgraden geprobeerd en de levels op SSS uitgespeeld!

15 UREN



BASICS
HACK & SLASH / ACTION-ADVENTURE
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

SCHERPE KAPSELS: DE GAME

JUMP FORCE



Japan-kenners weten dat de naam Jump níets met springen te maken heeft en álles met de wereld van manga en anime. Dat betekent dat Samuel weer eens een game mag reviewen, want hij is de enige op de redactie die überhaupt weet wie Killua Zoldyck is ...



Ah, Mozes is net langs geweest ...

De memes zijn waar: Jump Force is – vooral qua singleplayercontent – nogal een zooitje. En dat is pijnlijk, want Jump Force is deels gemaakt om het vijftigjarige jubileum te vieren van 's werelds meest toonaangevende mangatijdschrift: Weekly Shonen Jump. Als je een game maakt die de ultieme viering moet zijn van de grootste namen van een heel medium, dan wil je dat die game iets bijzonders wordt, iets dat net zo legendarisch is als dat tijdschrift zelf. Je wil dat het op élk front fonkelt en spettert.
De waarheid is echter dat juist dát bij Jump Force allesbehalve het geval is. Jump Force schittert op het ene front en beledigt je intelligentie op het andere, en die kwalitatieve inconsistentie vind ik misschien nog wel erger dan consistent slecht zijn. Het lijkt namelijk alsof er veel tijd, moeite, liefde en geld in sommige aspecten zijn gestoken, terwijl andere details in elkaar zijn geflanst door een stagiair met allerlei beperkingen. En dat stelt me diep, diep teleur.

Bezeten

De invalshoek van de Story Mode is best geinig: een mysterieuze kracht heeft de werelden van verscheidene manga's samengesmolten met onze échte wereld. Dat verklaart niet alleen waarom de graphics semi-fotorealistisch zijn, maar ook waarom de game begint met een vechtpartij tussen Goku en Frieza in 'ons' New York. Vervolgens sluit jouw zelf ontworpen personage zich (samen met Goku en andere mangahelden, zoals Naruto en Monkey D. Luffy) aan bij de zogenoemde Jump Force, om zo het mysterie achter de samengesmolten werelden te achterhalen. Maar ook om de vele andere mangahelden en- schurken te bevrijden die bezeten zijn geraakt door de eerdergenoemde mysterieuze kracht en daarom dus continu bonje met je zoeken.
En dat is waar mijn interesse in het verhaal volledig werd verpletterd, want dit plot komt In Elke. Fucking. Cross-over. Game. Terug. Afgelopen jaar bijvoorbeeld nog in Dragon Ball FighterZ en Super Smash Bros. Ultimate: 'O nee, bekend personage X is bezeten en heeft rode ogen; breng hem weer bij zinnen door 'm in elkaar te rammen!' Kunnen we álsjeblieft iets nieuws verzinnen, jongens en meisjes?!



weetje • weetje

De drie grootste franchises in deze game – Dragon Ball, Naruto en One Piece – worden alle drie gerepresenteerd met zes personages.

Statisch

Erger dan het totaal voorspelbare en pijnlijk clichématige plot is de presentatie ervan. De meeste cutscenes zijn beschamend, zo slecht. Het gros ervan heeft geen voice-acting, de cutscenes mét voice-acting hebben geen bewegende monden en de personages zijn stijfjes (en soms zelfs helemáál niet) geanimeerd. En je kunt niks wegdrukken – je móet het allemaal aanschouwen. Nou zijn slechte en saaie cutscenes in een anime-fighter niets nieuws, maar in de game die de ultieme viering moet zijn van Dragon Ball, One Piece, Naruto en meer, is het nogal een klap in je gezicht. Vooral omdat het gebrek aan technische kwaliteit niet wordt gecompenseerd door het inhoudelijke.
Ik had de statische tussenfilmpjes helemaal oké gevonden als de dialogen tussen de personages grappig en gevat waren geschreven, maar men heeft de kans nauwelijks gegrepen om de kleurrijke cast op toffe, fan-service-achtige wijze met elkaar om te laten gaan. Ik kreeg hoop van momenten als





weetje • weetje

Slechteriken Kane en Galena zijn volledig nieuwe personages, ontworpen door Akira Toriyama, geestelijk vader van Dragon Ball.

Deku (van My Hero Academia) die Piccolo (van Dragon Ball) per ongeluk aanziet voor een schurk, maar dat soort interacties zijn uiteindelijk bijna nonexistent en nietszeggend.

Onaangekondigd

Ook het volledige roster wist me niet bepaald te bekoren. De hoeveelheid vechters (40) en franchises (13) is indrukwekkend, maar wederom: voor een ultieme viering van Weekly Shonen Jump valt het tegen. Kom op: maar één personage van My Hero Academia? En géén personages uit toffe franchises als Toriko, One-Punch Man, Food Wars! en Assassination Classroom?! Het roster voelt extra karig aan als je beseft dat voorgaande Jump-games, zoals Jump Super Stars en J-Stars Victory VS, véél uitgebreidere rosters hadden. Jump Ultimate Stars had zelfs 56 speelbare personages en bevatte meer dan 40 verschillende franchises!

Wederom weet Jump Force niet aan z'n eigen mission statement te voldoen, namelijk het zijn van de ultieme Jump-game. Nou is al aangekondigd dat de game behoorlijk wat extra personages krijgt in de vorm van DLC, maar dat voelt op dit punt voornamelijk aan als geldklopperij. Alsof die momenteel nog onaangekondigde vechters eigenlijk al in de game hadden moeten zitten en ze er expres zijn uitgesneden om los te kunnen worden verkocht. Het is een cynische gedachte die ik helaas niet kan onderdrukken.



"Eén grote oppervlakkige en eentonige smurrie van Japanse franchises die beter verdienen."

weetje • weetje

Populaire personages Light en Ryuk van de psychologische manga/anime Death Note zijn in de game aanwezig, maar niet als speelbare personages; ze stuwen enkel het verhaal voort.

Opblazen

Is Jump Force dan een en al kommer en kwel? Nee, gelukkig niet. Ik heb me er best mee vermaakt, en dat komt enerzijds door de eerdergenoemd graphics. De beslissing om voor semi-realisme te gaan is een unieke en – als je het mij vraagt – erg toffe beslissing. Toegegeven, niet iedereen ziet er hierdoor even appetijtelijk uit (wat de fuck is er aan de hand met dat hoofd van Trunks?) aangezien de grote, insectachtige anime-ogen en minuscule manganeusjes hierdoor extra opvallen, maar het is nieuw, verfrissend en spectaculair.

Ook de kern van de game – het relatief simpele vechtsysteem – is verrassend goed, hoewel het behoorlijk identiek is aan dat van eerdere anime-fighters, zoals Dragon Ball Xenoverse. Je voert namelijk combo's uit door herhaaldelijk op twee knoppen te drukken en je voert speciale aanvallen uit door de schouderknop ingedrukt te houden en dan op een van de vier normale knoppen te drukken. Iedereen kan het oppakken en leren, en het is bevredigend om met relatief weinig moeite aanvallen uit te voeren die eruitzien alsof ze de aarde kunnen opblazen. Lekker dom vermaak met spectaculaire graphics.

Respect

Dat betekent echter ook dat er van diepgang niet veel sprake is: je kunt veel van dezelfde combo's met elk personage uitvoeren, en langeafstandsaanvallen (zoals Goku's iconische Kamehameha) zijn dusdanig overpowered dat je letterlijk de hele Story Mode kunt uitspelen door alleen maar dat soort moves te doen. En dat is aan de ene kant niet zo erg, aangezien 3D-arenafighters bijna altijd meer om het visuele spektakel dan om de gameplay draaien, maar in combinatie met de infantiele Story Mode en het ietwat teleurstellende roster is het toch de druppel die de emmer doet overlopen. O nee, wacht: dat zijn de tergend lange laadtijden – werkelijk de langste laadtijden die ik op mijn PlayStation heb mogen meemaken sinds pre-patch Bloodborne!

Al met al is Jump Force dus níet als de ultieme viering van manga en anime; het is wat mij betreft niet eens een game die de volle 60 piek waard is. Super Smash Bros. Ultimate heeft laten zien hoe je een ultiem eerbetoon maakt, en Dragon Ball FighterZ heeft bewezen dat een anime-fighter wel degelijk met de grote jongens kan meedoen. Jump Force heeft echter niets van beide games geleerd. Hopelijk wordt het volgende jubileum van Weekly Shonen Jump met meer respect behandeld.



SCORE 57

Jump Force ziet er prachtig uit, maar is uiteindelijk één grote oppervlakkige en eentonige smurrie van Japanse franchises die veel beter verdienen. Hopelijk word bij de volgende Jump-game niet alleen geld in de graphics gepompt!

SAMUEL



Je bent zo'n 20 uur bezig met het volledig uitspelen van de missies van de Story Mode. Daarna kun je lokaal of online gaan multiplayeren.

20+ UREN



BASICS

ARENA-FIGHTER
SPIKE CHUNSOFT / BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
OUT NOW

ONGEMAKKELIJK DOEN IN EEN TREIN

METRO EXODUS



Er zijn bepaalde omgangsnormen die de wereld in balans houden. Zo loop je niet weg als iemand tegen je praat, gooi je liever geen controller door andermans tv en skip je geen cutscenes tijdens een game. Wouter heeft zich in het geval van Metro Exodus niet volledig aan deze vuistregels kunnen houden ...



Artyom zegt helemaal niets in Metro Exodus. Ja, behalve dan tijdens laadschermen. Ik vind dat op z'n zachtst gezegd ongemakkelijk en op z'n hardst gezegd ronduit ouderwets. Want Metro Exodus is een verhaalgedreven shooter met vet veel cutscenes en ja, genoeg shit om te vertellen. Dus wat is dan de logica dat de hoofdpersoon niet praat en je zelfs geen onuitgesproken dialoogkeuzes voor hem mag maken? Andere personages in Metro Exodus praten namelijk wel mét Artyom, waardoor je rare situaties krijgt wanneer mensen 'Artyom, waar ben je?!' door zijn oortje schreeuwen, waarbij het net is alsof de man dit hulpgeroep doodleuk negeert. Want ja, hij zegt niets.

Trááág

En dat is niet het enige probleem dat ik met het verhaal van Metro Exodus heb, want de stemacteurs van de hoofdrolspelers in Metro Exodus zijn namelijk ongeveer even goed als die van de NPC's in Assassin's Creed Origins. Ze hebben blijkbaar te horen gekregen dat ze in een tekenfilmserie de Russische comic relief moesten inspreken, want zo klinken ze praktisch allemaal. Dat was geen bijster groot probleem geweest als het verhaal verder bijzaak was, maar er wordt met grote regelmaat enorm veel tijd genomen voor iets wat lijkt op character building, en daarbij worden ellenlange en uiterst trage conversaties gevoerd.

En er is meer waarvoor Metro Exodus rustig de tijd neemt: de gameplay. Aangezien de game nog steeds wat survival-horror in zich heeft, zijn de bewegingen van Artyom redelijk lomp en langzaam, zodat je hetzelfde opgejaagde gevoel krijgt als in een Resident Evil. Dat heeft absoluut een zekere charme, maar aangezien je voor bijna elke actie een seconde of anderhalf het vierkantje (PS4) ingedrukt moet houden, is Metro Exodus wel next level langzaam! Dat werkte in de vorige twee delen (gangen-crawlers) prima, maar deze keer heeft Metro een veel opener karakter. In feite komt het erop neer dat er meerdere open gebieden zijn, elk met een geheel eigen klimaat en sfeer, die worden afgewisseld met meer lineaire gedeeltes. En dát is waar Metro Exodus echt wel goede dingen doet.

"Er zit zat liefde in Metro Exodus, waardoor je de game graag het voordeel van de twijfel geeft."



TOEVAL? I THINK NOT!

Kortgeleden was Stalker in sommige filmhuizen te zien, en aangezien deze Sovjet scifi-film mede de basis vormt voor de game S.T.A.L.K.E.R. (een titel waar een groot deel van 4A Games aan gewerkt heeft) en het boek Metro ook deels erop is geïnspireerd, kan dat haast geen toeval zijn, toch?

Liefde is soms niet genoeg

Zowel de afwisseling in omgevingen als de pracht en praal die 4A Games tentoonspreidt in dergelijke gebieden, is waar Metro Exodus echt laat zien dat de serie erop vooruit is gegaan. De openheid van de wereld en het overlevingsaspect voelen allemaal meer aan als een Fallout, en ziet er zelfs zo uit, compleet met een vergelijkbare honger om te looten en elk hoekje te checken op bruikbare spullen.

Er zit dan ook zat liefde in Metro Exodus, waardoor je deze game graag het voordeel van de twijfel geeft. Maar hoeveel liefde 4A Games ook in hun game heeft gestopt, het feit blijft dat ik meerdere malen, eigenlijk praktisch elke keer, ben weggelopen terwijl een character (tegen me) stond te lullen. Dat is ongeveer hetzelfde als een controller door iemands tv gooien.

SCORE 67

Metro heeft met wat flinke groeistuipen te maken gehad in hun streven naar een triple-A franchise, en dat betekent dat Metro Exodus helaas nog lang geen blockbuster van hoge kwaliteit is. Dat gaat pas gebeuren als de hele cast vervangen wordt door, eh ... acteurs?

WOUTER



Als je zoals ik eerst Hardcore probeert en dan uit milde frustratie naar Normal gaat, reken dan op een uur of 20.

15 UREN

12

BASICS

SURVIVAL-HORROR SHOOTER
4A GAMES / KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

DEAD OR ALIVE 6



Wie Dead or Alive zegt, zegt Simon. Want als we nog één keer aan moeten horen hoe hij de beste ter wereld was in Dead or Alive 2, dan prikken we op de redactie collectief een breipen door onze trommelvliezen.


Mijn pose als ik thuiskom van 't boodschappen doen en niks ben vergeten.

Heb ik weleens verteld dat ik de beste ter wereld was in Dead or Ali... O wacht, dat hebben jullie al gehoord. Nou ja, goed, we zijn inmiddels aanbeland bij deeltje 6 van deze eigenlijk-net-niet-maar-toch-ook-helemaal-wel-serie. Wie Tekken zegt, zegt diepgravende combo's. Soul Calibur staat synoniem voor knokken met wapens, Street Fighter is eigenlijk Japans voor 'de perfecte fighting game' en Dead or Alive heeft ... tetten. Memmen, prammen, tieten, meloenen, jetsers, jopen, soepuien, voorgevels, torpedo's, kanonnen – welk woord je ook wil gebruiken, als het eerste wat in je opkomt bij het horen van een fighting game de twee grandioze giften van God tussen navel en schouder zijn, dan gaat er inhoudelijk ergens iets mis.

Kalebassen

Dat je bij Dead or Alive wél meteen aan de mobiele melkbrigade denkt, is natuurlijk niet voor niks. Ooit zat er een slider in deze game om te bepalen hoe groot de knalballen moesten zijn en hoezeer ze op en neer mochten bouncen. Gaat natuurlijk nergens over en het leidt ook nog eens af van de inhoud, want ook ik zit hier alweer twee alinea's over Het Balkon te praten. Terwijl er in de schaduw van die toeters zoals altijd echt wel een goeie vechtgame zit.

Dus dan maar even daarover praten. Met een handjevol nieuwe vechters, een story mode die zo gemiddeld is als we inmiddels van de serie gewend zijn en een hele hoop vertrouwen op wat Dead or Alive altijd al tof maakte, is dit deel niet heel veel meer dan 'gewoon weer een nieuwe Dead or Alive'. Er is een nieuwe meter die je eenmaal volgelopen met een druk op de knop een gruwelijke aanval laat doen. Vechters lopen tijdens het knokken soms toffe, soms Janet Jackson-achtige wardrobe malfunctions op en het ziet er – net als de bezwete huidjes na het eerste klapje – weer ontzettend gelikt uit allemaal. Combo's gaan nog altijd niet superdiep, online speelt het aardig (niet perfect), iemand een level aftrappen of door een muur heen beuken is zo lekker als het altijd is geweest en ook dit deel vindt die heerlijke balans waarbij toegankelijk knokken er toch extreem spectaculair uit kan zien.

Behavullers

En dat brengt me toch weer een beetje terug bij de koplampen. Op iets serieuzere toon; de reden dat de liefdesballonnen het onderwerp van gesprek zijn rond deze serie, is omdat het op elk inhoudelijk vlak nergens onderscheidend genoeg is om een ander onderwerp van gesprek aan te bieden. Het heeft nét niet die gelaagde personages, nét niet de perfect afgemeten framegameplay van een Tekken of Street Fighter, nét niet dat onderscheidende van een Soul Calibur.

Neemt niet weg dat het allemaal nét wel heel erg tof is. Ik speel Dead or Alive zeker zo graag als Soul Calibur en op sommige avonden verkies ik het zelfs boven Street Fighter. De driehoek waarin grepen het winnen van verdedigen, verdedigen het weer wint van aanvallen en waarin aanvallen het winnen van grepen, gecombineerd met een systeem waarin counteren een heftig zware rol speelt, houdt mij en m'n fighting game-liefhebbende buddy's al sinds Dead or Alive 2 meer dan grijnzend vast. Maar we hebben het wel over deel 6 hier, en na al die jaren en delen had ik liever verteld over een revolutionaire wedergeboorte van deze serie dan al dat gelul over... Fuck, m'n synoniemen zijn op!

> **"Als het eerste wat in je opkomt de twee grandioze giften van God zijn, dan gaat er inhoudelijk ergens iets mis"**

weetje • weetje

Toffe toevoeging: de optie om je countersysteem op 3-Way of 4-Way te zetten. Op 3-Way is counteren beperkt tot laag, midden, hoog. Op standje 4-Way vragen trappen of slagen op midden-niveau een andere input als je ze wil counteren. Klinkt voor de leek als een wait what-dingetje, maar voor gevorderde spelers best lekker dat we zelf mogen kiezen.


Ik zie Tom Dumoulin graag in een roze trui, maar bij Marie Rose doet 't ook geen pijn aan de ogen.

REVIEW | PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

SCORE 77

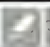
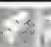
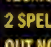
Dead or Alive 6 is alles wat je ervan verwacht als je de serie heel tof vindt, maar nooit de hoop hebt gehad dat er ooit daadwerkelijk eens stappen gemaakt worden om er meer van te maken dan wat het altijd al is geweest.

SIMON



We blijven gewoon weer af en toe een avondje zoet hiermee totdat we straks deel 7 ook weer een 77 kunnen geven.

77 UREN



BASICS

FIGHTER
TECMO KOEI
2 SPELERS
OUT NOW

EFFE LEKKER SNACKEN

FAR CRY NEW DAWN



Joseph Seed lijkt z'n zin te hebben gekregen: de Apocalyps is uitgebroken. Maar in plaats van dood en verderf te verspreiden, is Hope County juist veel kleurrijker geworden! De vraag is echter of het ook fijn is om er weer rond te banjeren. Dennis trok zijn bloemetjesjurk aan om dat voor je uit te vogelen.



Geen DLC en ook geen complete stand-alone game: Far Cry New Dawn is een merkwaardig beestje. De game is lang niet zo omvangrijk als voorganger en 'grote broer' Far Cry 5, maar daar is de prijs ook naar. Voor slechts om en nabij de 25 euro kun je de game in je winkelwagentje mikken, en dat is deze kleurrijke post-Apocalyps shooter meer dan waard. Far Cry New Dawn mag gerekend worden tot de categorie 'betaalbare snackgames', en daar is wat mij betreft niks mis mee.

Zaadjes planten

New Dawn speelt zich direct af na Far Cry 5. Joseph Seed, de megalomane sekteleider uit die game, lijkt z'n zin te hebben gekregen: het complete Amerikaanse kernwapenarsenaal is afgevuurd, waardoor de wereld behoorlijk naar de klote is gegaan. De mensheid heeft een flink aantal jaren ondergronds moeten leven, maar in de tussentijd heeft de natuur zich kunnen herstellen en is die er door de nucleaire straling zelfs mooier en kleurrijker op geworden! Laten Trump en Kim Jong-un dat maar niet horen ... Zeventien jaar na de Grote Klabam krabbelt de mensheid weer een beetje op. Overlevenden in Hope County hebben zich verzameld in het nederzettinkje Prosperity, dat van alle gemakken is voorzien. Het is een plek om te trainen, wapens te maken, voertuigen te kopen en missies te doen. Prosperity is dan ook je hub in de game. Vanuit hier word je op een keur aan missies gestuurd. Sommige dienen het verhaal, andere zijn vooral bedoeld om resources te verkrijgen, waarvan ethanol de belangrijkste is, omdat het als betaalmiddel dient voor eventuele upgrades.

Same old upgrades

Upgraden en levellen zal menig Far Cry-speler wel bekend in de oren klinken en in New Dawn is dat niet anders. Net als in Far Cry 5 kun je materialen en platen verzamelen en omzetten (craften) in wapens, voertuigen, geneesmiddelen en allerlei andere handige zaken.
In New Dawn is dat systeem alleen een beetje getweakt. Zo is jagen nog altijd een optie, maar het vlees en de huiden die je ermee scoort worden nu simpelweg omgezet, zodat je kunt upgraden. Veel zaken kom je gaandeweg sowieso tegen, en omdat ethanol negen van de tien keer het belangrijkste spul is om in bezit te krijgen, is dat je voornaamste doel. Geen zorgen: je krijgt er meer dan genoeg van in je schoot geworpen naarmate je missies uitspeelt.



weetje • weetje

Voor het ontwerp van de post-apocalyptische wereld van New Dawn heeft Ubisoft de hulp ingeroepen van meteorologen die gespecialiseerd zijn in 'rooskleurige uitkomsten' na een nucleaire ramp. Dat Hope County er zo kleurrijk uitziet, is dus niet helemaal uit de duim gezogen.

Same old gameplay

Bij Far Cry 5 regende het behoorlijk wat klachten van fans die vonden dat de game te weinig nieuws deed. En daar hadden ze zeker een punt. Het maakte de game niet per definitie slecht, maar wel redelijk voorspelbaar. Menig gamer vindt ook dat Ubisoft niet echt zijn best meer doet met de franchise, en ook daar valt wel wat voor te zeggen. Diezelfde gamers gaan dan ook niet steil achterover vallen van New Dawn; de gameplay-setup is immers vrijwel dezelfde als die van zijn voorganger(s).
Ook nu is het de bedoeling om, wanneer je de hoofdmissies volgt, outposts van de vijand aan te vallen, iemand te bevrijden of voertuigen te pikken. Daarbij kun je wederom hulp inroepen van de Guns for Hire. Er zijn er in totaal zes, allemaal met hun eigen handige eigenschappen. Zo loopt Hurk rond met een dikke RPG, gooit Carmine Rye (ja, de dochter van piloot Nick Rye uit Far



Je moet nooit blind op je TomTom vertrouwen als je een ondergrondse parkeergarage aangeeft.

Cry 5) met dynamiet en is de stokoude Nana perfect voor missies waarbij je een sniper nodig hebt. Mijn persoonlijk favoriet is Horatio het everzwijn, die alles en iedereen onder de voet loopt en doodbijt (en soms in de bloemetjes gaat liggen rollen – zo damn cute).



Balkjes

Wél nieuw en opvallend zijn de health bar en statistieken van vijanden. Hierdoor kun je van tevoren zien of je al genoeg skills en perks of de juiste wapens hebt om van ze te kunnen winnen. Dat voorkomt een hoop frustratie, aangezien het deze keer dus alleen aan jezelf te wijten is als je een veel te goed bewapende outpost bestormt. Nadeel van dit RPG-achtige elementje is dat het enigszins de 'realistische look' van de game verpest. Maar goed, hoe realistisch kun je een game met roze herten nou helemaal noemen ...?

"Maar goed, hoe realistisch kun je een game met roze herten nou helemaal noemen ...?"

Nieuw zijn ook de Expeditions, een zevental losstaande uitdagingen waarbij je met een helikopter wordt gedropt om een pakket in handen te krijgen. Als dat eenmaal is gelukt, spreek je met de piloot af waar je weer wordt opgepikt en tot die tijd heb je maar één doel: overleven! Hoewel de expedities zich afspelen op frisse locaties buiten Hope Country, zoals een vliegdekschip, Alcatraz en de Navjo Bridge in Arizona, zijn ze qua uitvoering vrijwel identiek. In feite ren je steeds van de ene kant van de kaart naar de andere, en echt tijd voor sightseeing heb je niet.

Te makkelijk cashen

Grootste punt van kritiek op deze game is het gemis aan charismatische personages. Hoewel Far Cry 5 destijds (terecht) werd bekritiseerd vanwege de repetitieve gameplay en flink irritante hoeveelheid willekeurige vijanden, waren het verhaal en vooral de personages absoluut boeiend te noemen. Joseph Seed en zijn broers en zus en zelfs zijn achterlijke volgelingen bezaten charisma. Je wilde blijven spelen omdat je meer geheimen en intriges los wilde peuteren. Dat gevoel triggeren Mickey, Lou en hun Highway Men totaal niet. Het verhaal van Far Cry New Dawn ben je al vergeten zodra je de game hebt uitgespeeld.



Toch is New Dawn, zoals eerder gezegd, een lekkere snackgame voor als je effe hapsnap een missie wilt doen, of een volgende Gun for Hire vrij wilt spelen. Maar ik denk niet dat mensen die de game uitspelen aan het eind van de rit hun controller neerleggen en even op adem moeten komen. Daar is Far Cry New Dawn simpelweg niet diepgaand of vernieuwend genoeg voor.

Dat geeft op zich niets, maar het is wel te hopen dat Ubisoft voor een volgende game wat langer achter de tekentafel gaat zitten en de Far Cry-reeks nieuw leven inblaast, want dit is wel érg makkelijk cashen op de (waarschijnlijk wegebbende) liefde van fans.

SCORE 70

No way dat je door Far Cry New Dawn weggeblazen gaat worden, maar voor een paar tientjes weer effe in een (aardig) extra hoofdstukje van Far Cry duiken, is wel weer leuk. De volgende game moet echter uit een ander vaatje gaan tappen, want dit concept kennen we nu wel.

DENNIS



Met de main story ben je in 20 uur wel klaar. Alle randzaken verdubbelen die tijd.

20 UREN



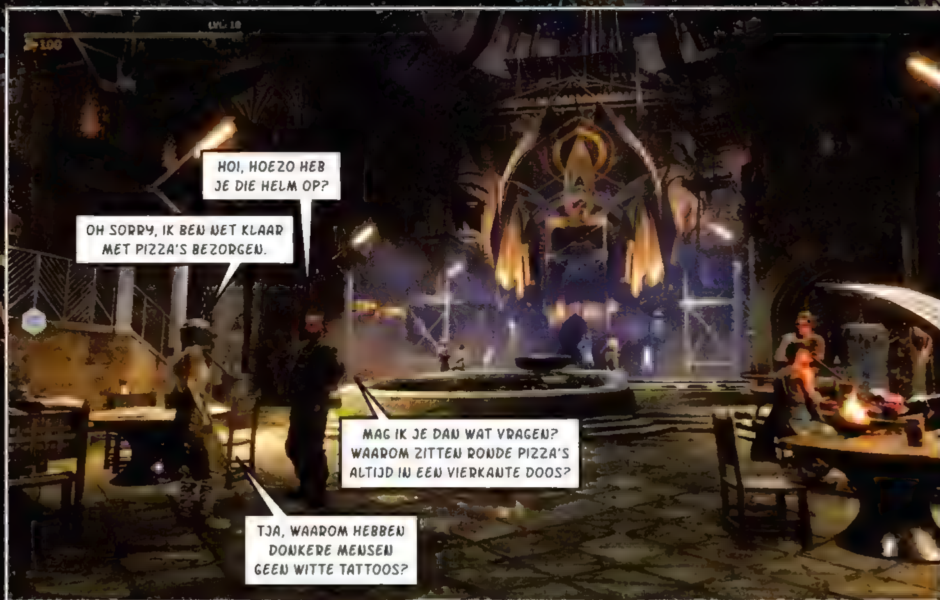
BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

WOUTER WEET DINGEN

ZO HAD ANTHEM BIOWARE-WAARDIG KUNNEN ZIJN!

Anthem kreeg al vóór de release stevig de wind van voren en Wouter vond al dat premature gejank maar onterecht. Nu blijkt de nieuwe van BioWare echter een raar gedrocht van creatieve inspiratie in een commercieel keurslijf – en Wouter denkt te weten hoe het beter had gekund!

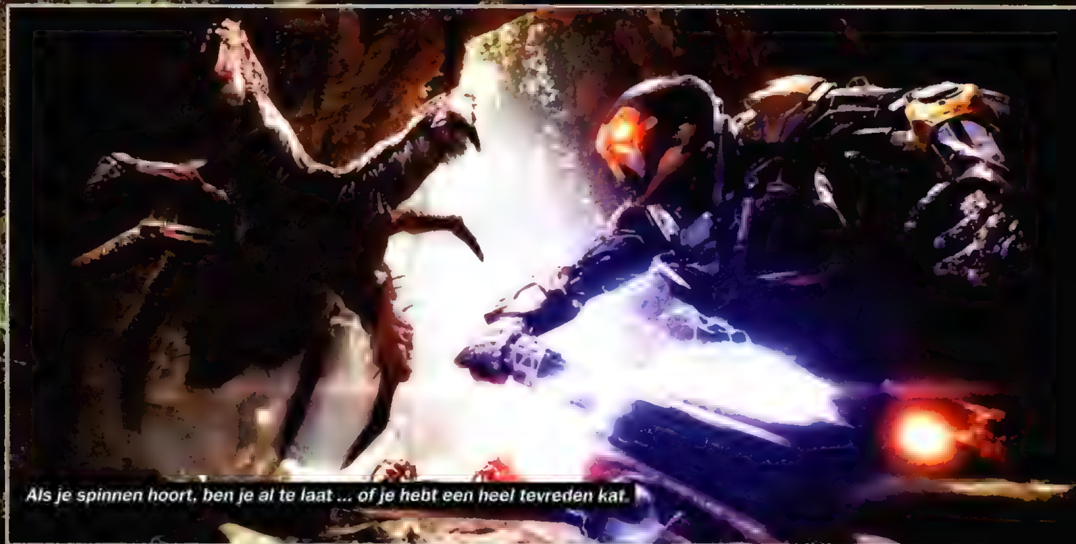


EEN VERHAAL DAT TE VATTEN IS

Eigenlijk zet ik mezelf hiermee voor het blok, want het zou nu logisch zijn om effe een samenvatting van het huidige verhaal te geven. Hoe moet ik anders aangeven wat er beter kan? Euh nou, misschien is het feit dat ik daar knetterveel moeite mee heb al een teken aan de wand dat BioWare met de verwarrende vertelling van Anthem niet zijn beste werk heeft afgeleverd. Het hele uitgangspunt van Anthems wereld is al lastig uit te leggen, wat slechts het begin van de problematiek is. Want wil je precies weten wat de Anthem van Creation is, die is gemaakt door de Shapers, die ook weer andere instrumenten hebben die clashen met de Anthem, waardoor er Elementals ontstaan, wat dan weer niet hetzelfde is als Anzu. En dan is er nog de Cenotaph, wat geen Shaper Relic is, maar een Ruin! O, en vergeet niet de Echoes en de Cataclysms en The Gateway en The Heart of Rage ... Nou ja, als je echt héél nieuwsgierig bent aangelegd, kun je beter Anthems in-game wiki – de Cortex – erop naslaan.

BETERE LOOT

In principe zou je Anthem een 'loot-shooter' kunnen noemen, vergelijkbaar met Destiny en ergens heel erg in de verte misschien met Borderlands – met als grote verschil dat die twee games wél boeiende loot hebben. Het is moeilijk enthousiast te worden van de drops in Anthem, simpelweg omdat ze ... nogal meh zijn. Zo lijken de guns veel te veel op elkaar en kun je zelfs amper de verschillende types van elkaar onderscheiden (als je met je ogen knijpt, is de shotgun net een light machine gun), zijn er geen cosmetische drops waar je je Javelin-pantser lekker mee kunt opleuken en zijn de stat-verhogende 'components' nou ook niet de meest sexy loot die je je kunt voorstellen.


Als je spinnen hoort, ben je al te laat ... of je hebt een heel tevreden kat.

MEER SAMENHANG

Er zitten echt práchtige personages in Anthem, zoals de schattige door Kristen Schaal (Bob's Burgers) ingesproken Sayrna, die een obsessie heeft met beesten. Of de hilarisch ongemakkelijke fanboy Neeson, wiens stem wordt gedaan door Joe Lo Truglio (Boyle uit Brooklyn Nine-Nine). Het is dan ook een fijne bezigheid om door Fort Tarsis, de story-hub van Anthem, heen te wandelen en een beetje met luitjes te keuvelen, om zo verwikkeld te raken in leuke subplotjes. Het vreemde aan deze figuranten is dat ze aanvoelen als NPC's die je een quest moeten geven, maar dat nooit doen. Dus vraag je aan een barkeeper of ze een bepaalde wijn heeft, omdat je buddy Haluk die zo chill vindt, waarop zij je vertelt dat die wijn moeilijk verkrijgbaar is en er het een en ander voor gedaan moet worden. Een perfecte inhaker voor een missie ... die je nooit krijgt. Zó vaag!

Verder is de actie van Anthem zo enorm van het verhaal geamputeerd dat het totaal niet aanvoelt als een geheel, iets wat vooral komt door de constante laadschermen tussen beide. In feite is Anthem heel bruutweg in tweeën gehakt: je hebt de actie, en je hebt het verhaal. Er worden in de story missions een aantal pogingen gedaan om deze twee in fijne harmonie te verenigen, maar die slagen daar maar deels in, of het is heel laat in de game een kwestie van 'too little, too late'.

Als er nou een paar van die subplotjes in Fort Tarsis daadwerkelijk naar een missie zouden leiden, en je na die missie verder kon praten met de personages en het plot zich daarna verder ontwikkelt, dan is er al een stuk meer samenhang tussen verhaal en actie, binnen en buiten Fort Tarsis. O, en laat je Javelin gewoon vanaf buiten Fort Tarsis naar binnen kunnen gaan – dat zou ook helpen. Want waarom de fuck kan dat nu niet?!



In wie verandert Iron Man als ie te lang door de regen vliegt?
Patrick Roest.

"Een game die een verkeerd genre gekregen lijkt te hebben."



BOEIENDER ENDGAME

Het verwarrende verhaal van Anthem duurt wel effe, want op Hard was ik er wel een uur of 15 mee bezig, maar daarna is er akelig weinig wat je motiveert om verder te spelen. Er worden twee nieuwe Strongholds ontgrendeld, de dungeons/raids van Anthem, maar verder is er alleen een asociaal grindy verhaalmissie, waar ik niet eens overwéég om aan te beginnen. Yeah right, 25 keer een Stronghold doen?! Luister, eentje daarvan is al een herhaling van een verhaalmissie, dus het voelde al als werk om die voor de eerste keer te doen! Ook nog even 25 Contracts doen voor dezelfde endgame-opdracht? Euh, maar waarom precies?! Als er nou nieuwe helmen, torsopantsers en andere cosmetische zaken te scoren waren, dan had je nog wat motivatie om verder te grinden, maar je weet niet eens waarom je die endgame-missie precies doet! O, en in principe snap ik – zoals BioWare beweert – dat de javelin combat zich niet leent voor PvP, maar het gebrek aan een extra modus in Anthem is wel een fikse aderlating.



HAD ER IN GODSNAAM EEN SINGLEPLAYER-RPG VAN GEMAAKT!

Het is pijnlijk om te concluderen, maar Anthem had best een leuke singleplayer-RPG kunnen zijn. Het is namelijk alsof BioWare echt moeilijk heeft moeten doen om het idee van Anthem in dit specifieke genre te douwen, iets wat hen dan ook amper is gelukt. The Big Idea achter Anthem is namelijk hetgeen wat deze game ervan weerhoudt een toptitel te zijn, en dat beperkt zich niet alleen tot het genre. Het grote plaatje van het verhaal is niet boeiend en de manier waarop actie en verhaal niet kunnen samenkomen, zorgt ervoor dat het moeilijk is enthousiast te worden, laat staan te blijven. Na deze poging van BioWare om een Destiny'tje te doen moeten ze misschien maar dezelfde stap nemen als Bungie, en zichzelf losmaken van EA. Dan kunnen ze, afgeslankt en onafhankelijk, weer opnieuw beginnen met waar ze groot mee zijn geworden: ambitieuze RPG's maken. Want dat had Anthem wel kunnen zijn: een vette singleplayer Role Playing Game. Maar de harde realiteit is dat hét op z'n hoogst een middelmatige shared world-wannabe-RPG is geworden.

SCORE 64

Het verhaal en de actie van Anthem, twee elementen die op veel vlakken laten zien hoe briljant BioWare kan zijn, komen enorm krampachtig samen in een game die een verkeerd genre gekregen lijkt te hebben.

WOUTER



BioWare en EA hoopten op voor eeuwig, maar na een uur of twintig begint Anthem aan te voelen als een klus.

20 UREN



BASICS

ONLINE ACTION-RPG
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
1-4 SPELERS
OUT NOW

KEIHARD EN MEEDOGENLOOS

DiRT: RALLY 2.0

GOLD AWARD

Het is op zich een unicum dat Florian een drie jaar oude game nog met regelmaat speelt, maar in het geval van DiRT: Rally is het eigenlijk best logisch. Het is immers een van de beste rallygames ooit gemaakt. Hoe zit dat met deel 2: is dat met recht een 2.0-versie?


Renault elf? Zeker weten dat dit een Renault 5 is ...

DiRT: Rally is een beetje als goede oude wijn: ja, het etiket is inmiddels wat verouderd, maar de inhoud is juist heerlijk op smaak. In de basis is DiRT: Rally namelijk exact wat een rallygame zou moeten zijn: de focus ligt op heerlijke physics en handling, en iets minder op flashy filmpjes, menu's en geile graphics. Is DiRT: Rally 2.0 wat dat betreft meer van hetzelfde? Nee, niet echt.

Verrassing

Tot mijn grote verbazing heeft ontwikkelaar Codemasters namelijk juist méér aandacht aan de algehele presentatie van de game besteed. Daardoor is het nu iets meer een game in plaats van de droge simulator die het toch was. De menu's zien er veel strakker uit en voor elk event krijg je een tof filmpje te zien met echte beelden uit de betreffende rallyraces. Er zitten zelfs voice-overs in met tips over de verschillende auto's, classes en tracks. De game is echt een solide geheel en veel minder een simpele hub tussen de races door. Een aangename verrassing.
Wat ook meteen opvalt is dat de game op grafisch gebied stappen heeft gezet. Rallygames zien er altijd iets minder slick uit dan 'normale' racegames, en dat is ook bij DiRT: Rally 2.0 nog steeds het geval, maar er is absoluut een flink verschil ten opzichte van het eerste deel. Vooral de omgevingen van de tracks komen mooier in beeld, wat ook het gevoel van snelheid ten goede komt, aangezien de wereld nu minder blurry is als je er met een rotgang doorheen blaast.

Oogverblindend

Daarnaast valt op dat ook Codemasters de hdr-optie heeft ontdekt, want de game zit vol prachtige kleuren en lichteffecten. De eerste keer dat je door een herfstachtig gebied rijdt en alle gradaties van rode, gele en bruine blaadjes ziet, zorgt voor een serieus wow-moment. Ook de lichtinval en reflecties in het water en de modder zijn oogverblindend. De game schreeuwt dan ook om 4K-support, maar helaas is dat op zowel de PS4 Pro als de Xbox One X niet mogelijk; daar heb je toch echt een dikke pc voor nodig.

> **"Het is bijna niet te doen, maar als je er écht je tanden in zet, is de voldoening ongeëvenaard."**

Overigens zet de opgefriste presentatie je wel een beetje op het verkeerde been, aangezien je al snel het gevoel krijgt dat je hier met een doodgewone DiRT-game te maken hebt. Er is nu namelijk niets meer dat je eraan herinnert dat DiRT: Rally 2.0 onder al die pracht en praal gewoon een keiharde en meedogenloze simulator is ... maar dat besef kwam zodra ik de eerste race opstartte in mijn nieuwe carrière als rallycoureur.

Wild zwijn

DiRT: Rally 2.0 heeft een uitgebreide carrièremodus waarin je eerst achter het stuur van oude rally-auto's uit de jaren 80 plaatsneemt. In die tijd waren er veel minder regels in de rallywereld, maar de auto's hadden ook nauwelijks handige rij-assistenten. Ze zijn bovendien een stuk langzamer dan de huidige rally-auto's, maar je hebt er minstens zo je handen vol aan. Dat werd mij in elk geval al snel pijnlijk duidelijk ...
Vanwege die flashy presentatie en de in-game uitleg over oude rally-auto's (plus het feit dat dit de eerste career-race was!) dacht ik dit varkentje wel eventjes te gaan wassen. Maar o mijn god, wat ben ik acuut met m'n neus op de feiten gedrukt. Dit is DiRT: Rally en je zult ál je skills nodig hebben om je auto überhaupt over de finish te krijgen, laat staan om de concurrentie te verslaan en een strakke tijd neer te zetten. Na 25 keer(!) de eerste race te herstarten en het uitzetten van m'n verwarming heb ik mijn vest uitgetrokken en ben ik er eens goed voor gaan zitten. Man, dit is geen varkentje meer, maar een wild zwijn!

Onmenselijk

De allereerste race rijd je in een oldskool Mini. In het donker. In de stromende regen.


weetje • weetje
DiRT: Rally 2.0 is iets beter met een controller te spelen dan het eerste deel, maar als je het maximale uit de game wil halen, heb je zonder twijfel een vette set-up met stuur en pedalen nodig.



Ja, de toon is meteen gezet. Je wordt als een malle in het diepe gegooid en er is niets dat je ook maar een beetje houvast biedt. Het draait hier puur om je eigen skills en zelfs voor het kleinste stuurfoutje word je genadeloos afgestraft. Vooral bij racegames betrap ik mezelf er vaak op dat m'n gedachten halverwege een race afdwalen, waardoor je soms hele stukken op de automatische piloot aflegt. Elke keer dat het in DiRT: Rally 2.0 gebeurde, stond ik zonder pardon tegen een boom geparkeerd.

De mate van focus die DiRT: Rally 2.0 van je verlangt, is bijna onmenselijk. Bepaalde stages duren langer dan een kwartier en dan is het erg lastig om die megaconcentratie vast te houden, maar je zult wel moeten. Effe een stukje terugspoelen is niet mogelijk. DiRT: Rally 2.0 is zo verschrikkelijk hardcore, het is bijna niet te doen. Maar als je er écht je tanden in zet, is de voldoening ongeëvenaard.



Dark Souls

Ik heb hardop zitten vloeken, met lege blikjes om me heen gesmeten, de katten die me ook maar een béétje probeerde af te leiden de kamer uitgeschopt, m'n vriendin afgesnauwd, liters gezweet en tot twee keer toe van schoenen gewisseld om meer feedback te krijgen, maar toen ik de focus eindelijk midden in de nacht met absolute stilte om me heen gevonden had, beloonde de game me eindelijk. Fuck man, wat is dit goed!

Zie DiRT: Rally 2.0 als de Dark Souls van de racegames. Ja, je zult keihard falen en een eindbaas tientallen keren opnieuw moeten zien te overmeesteren, en het zal je ongeduldig, geïrriteerd en misschien zelfs een tikkie agressief maken, maar de voldoening die je krijgt bij het einde-fucking-lijk verslaan van zo'n vijand is hetzelfde als bij het succesvol rijden van een rallystage. DiRT: Rally 2.0 heeft een belachelijk hoge prijs en er zal met bloed, zweet en tranen moeten worden betaald, maar het is het allemaal waard.

Kwartje valt

Er is geen enkele andere racegame – zeker geen rallygame – waarbij je tijdens het rijden zo veel feedback krijgt. Als het fout gaat, weet je dankzij de feedback meteen waardoor, en als je daarvan weet te leren en het vervolgens kunt toepassen, is het opeens alsof het kwartje valt en je kunt syncen met de game. Het is lastig uit te leggen, maar als je heel hard je best doet, kom je in een bepaalde flow terecht die enorm verslavend is. Het is nu eenmaal gruwelijk vet om zo'n hardcore game te kunnen masteren.

Het is ongelooflijk, maar DiRT: Rally 2.0 is op alle vlakken beter dan het eerste deel. In de basis is het nog steeds een keiharde rallysimulator, maar hij is wat verfijnder dan zijn voorganger. Door de presentatie is het geheel bovendien wat meer een game met actie en spektakel. Het is bijna onmogelijk dat Codemasters de boel in een eventueel volgend deel nóg beter kan maken, tenzij ze de graphics op het niveau van Gran Turismo en Forza kunnen krijgen.


Ja, je kunt dus zoete herinneringen hebben aan een citroen.


De Opel Eva heeft ongetwijfeld een zeer geavanceerd Park Assist-systeem.

SCORE **92**

Zin in een rallygame die je casual op de bank gewoon met je controller kunt spelen? Jammer joh, zet DiRT: Rally 2.0 dan maar meteen uit je hoofd! Dit is de Assetto Corsa van de rallygames!

FLORIAN



Als je geen opgever bent, zitten er al vele uren content in. Maar met het schaven aan je skills en het masteren van de game ben je weken bezig.

50 UREN

BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW

DE ULTIEME WANSMAAKGAME!

CRACKDOWN 3



Tijdreizen onmogelijk? Nee hoor, niet als het aan Graddus ligt! Iedereen kan het: koop Crackdown 3, stop 'm in je Xbox One en *poef* – je bent terug in 2007!



Ken je Atlas? Die gast had echt overal schijt aan. De hele wereld kon z'n rug op!

XBOX ONE | REVIEW

Bij PU sta ik bekend als 'wansmaakman'. Een beetje een vage term, en mensen vragen me dan ook regelmatig wat dat nou precies inhoudt. Het simpelste antwoord is denk ik dat ik een zwak heb voor games die (als je losse onderdelen als graphics, geluid en gameplay bij elkaar optelt) allesbehalve perfect zijn, maar aan het eind van de dag meer bieden dan de som der delen. Ze hébben gewoon iets. Unieke designkeuzes, een bepaalde vibe; iets waar je ondanks de gebreken toch vrolijk van wordt. En ja, Crackdown 3 is zo'n game.

De kille cijfers

Want ja, puur kijkend naar de kille cijfers scoort deze Microsoft-exclusive niet best. Op het moment van schrijven 59% op Metacritic, met zelfs dikke onvoldoendes, en ik begrijp dat ook wel. Speel je games voor het verhaal? Verder dan 'de slechte organisatie TerraNova heeft de stad veroverd en nu schiet Terry Crews ze allemaal dood' gaat het niet. Ga je voor graphics? Het steriele, last-gen ogende New Providence doet pijn aan je ogen. Hou je van uitdaging? Ook dat kun je op je buik schrijven. De keren dat je in Crackdown 3 het loodje legt, verlies je hooguit een paar skillpoints, en daarna kun je direct verder waar je gebleven was. Waarom heb ik het spel dan toch in één lange ruk uitgespeeld, zonder me ooit langer dan drie seconden te vervelen? Nou, omdat de game een paar dingen goed doet. Heel goed. Zó goed zelfs, dat ik de vele minpuntjes BIJNA door de vingers zie.

> **"Zoals mijn maat Terry Crews zou zeggen: stop met nadenken en ga kontschoppen, motherfucker!"**

Gevoel van progressie

Crackdown 3's kernkwaliteit is het gevoel van progressie. Letterlijk alles wat je doet wordt meteén beloond. Neem de Orbs; deze her en der verstopte lichtgevende balletjes schreeuwen als het ware 'pak me dan, als je kan'. En het verschil met collectible MacGuffins in bijvoorbeeld Assassin's Creed en GTA is dat Orbs daadwerkelijk nut hebben. Met elke Agility Orb spring je een stukje hoger/verder, terwijl Hidden Orbs je zelfs een boost voor ál je stats geven. Het voelt dus nooit als verspilde moeite om ze alle 1000 te verzamelen. Integendeel: het is een van de meest verslavende dingen in de game! Met andere skills werkt het precies zo: het neerblaffen van vijanden verbetert je schietskills, het voltooien van races verhoogt je rijvaardigheid ... totdat al je skills op level 5 staan en je de meest brute bad-ass in het universum bent. 'Skills voor kills' heet dat systeem, en ik wou dat het in elke game zat.

Eenvoudige open-wereldgame

Qua opbouw zou je Crackdown 3 een eenvoudige openwereldgame kunnen noemen, maar dan ga je voorbij aan het feit hoe slim New Providence in elkaar zit. Op een subtiele, organische manier 'levelt' de stad namelijk met je mee.



Tuurlijk, je kunt direct proberen om de gigantische wolkenkrabber van TerraNova-bazin Elizabeth Niemand te beklimmen, maar beter wacht je nog even tot je wat meer Agility Orbs hebt. Of een paar van haar Kingpins verslaat, zodat je guns meer damage doen.
Dat is tevens waar het wansmaakgedeelte om de hoek komt kijken. Kijk, persoonlijk stoor ik me er niet zo aan dat je eigenlijk voortdurend hetzelfde riedeltje afdraait omdat ik a) een OCD-mongool ben die pas rust voordat alle vijanden dood zijn en al die glimmende Orbjes zijn verzameld en b) omdat ik New Providence ondanks z'n levenloze inwoners en 2007-achtige graphics stiekem best een fijne plek vind.
Het zou echter zomaar kunnen dat jij na een uurtje Crackdown 3 denkt: WAT DE FUCK! HEB IK HIER 60 EURO VOOR BETAALD? (of een Xbox Game Pass voor gekocht – zie Weetje). De gebreken van deze game zijn namelijk overduidelijk en niet zomaar met een wansmaakdoekje weg te poetsen.



MATIGE MULTIPLAYER

Naast co-op heeft Crackdown 3 als eerste game in de serie een dedicated multiplayer-mode genaamd Wrecking Zone. Twee teams van vijf Agents nemen het tegen elkaar op in levels die, in tegenstelling tot de singleplayer, volledig naar hun moeder geknald kunnen worden dankzij de rekenkracht van tien via de cloud gekoppelde consoles.
Technisch zeer indrukwekkend, maar helaas zakt Wrecking Zone op andere vlakken door het ijs. Zo is er bizar genoeg geen enkele vorm van progressie. Hoeveel kills je ook maakt en hoe vaak je ook wint, het maakt uiteindelijk geen reet uit. Bovendien is de combat simpelweg saai (mikken via lock-on, blegh!) en extreem chaotisch. Zonde, want zoals gezegd is Wrecking Zone's destructie in technisch opzicht een mijlpaal.



weetje • weetje

Terry Crews is het charismatische gezicht van Crackdown 3 en de default-skin van je Agent. Kun je de man op een of andere manier niet luchten (oftewel: ben je een sukkel)? Dan is er keuze uit nog vijf andere Agents.

Kickstarter?

Buiten de eerdergenoemde herhalingsoefeningen en op z'n zachtst gezegd cheap aanvoelende technologische afwerking is Crackdown 3 in alles een game uit 2007. Het is extreem eendimensionaal en ook het nieuwe 'Retaliation'-systeem, waarin Kingpins actief naar de speler op zoek gaan, verandert daar niets aan. Hell, als je niet beter zou weten, zou je zomaar kunnen denken dat dit gewoon een hele basale remake van het origineel is in plaats van een full-fledged sequel.
De game-industrie heeft de afgelopen twaalf jaar reuzenstappen gezet, maar Crackdown 3 lijkt een relikwie uit vervlogen tijden. Leg deze game naast Red Dead Redemption 2 of Far Cry 5 en het is alsof ontwikkelaar Sumo Digital een Kickstarter-budget tot z'n beschikking had in plaats van Microsofts oneindige miljoenen.

Onvoldoende?

Een onvoldoende dus, denk je dan. Maar nee. Crackdown 3 krijgt van mij toch nog een 67, want het spel doet iets bijzonders: ik moet de eerste persoon die met droge ogen durft te beweren dat hij er géén lol mee heeft gehad namelijk nog tegenkomen.



weetje • weetje

Crackdown 3 is onderdeel van Microsofts Game Pass-programma, wat betekent dat je 'm samen met tientallen andere Xbox-titels voor € 9,99 per maand kunt spelen. Prima deal, niet dan?

Laat het een les uit 2007 zijn voor al die nieuwerwetse, zichzelf veel te serieus nemende snotneuzenspelletjes die goed beschouwd net zo leuk zijn als een TED Talk over het paringsgedrag van de Tsjetsjeense zee-egel. Of zoals mijn maat Terry Crews zou zeggen: stop met nadenken en ga kontschoppen, motherfucker!


Typisch een gast met het crack-downsyndroom.



SCORE 67

Crackdown 3 schotelt ons een bijzonder basic en verouderd kliekje voor, maar is door z'n briljante gevoel van progressie en het jagen op Orbs leuker dan de som der delen. In elk geval voor een wansmaakgamer als ik!

GRADDUS



Prima game voor een maandje Game Pass; daar kun je je echt geen buil aan vallen.

15 UREN

18

BASICS
SANDBOX
SUMO DIGITAL / XBOX GAME STUDIOS
10 SPELERS
OUT NOW

LEKKER BEZIG, RESPAWN

APEX LEGENDS



Zelfbenoemde legende Simon kwam ooit eens in huwelijkse problemen toen hij zijn kind per se Titanfall wilde noemen. Mocht niet. Maar in de wandelgangen horen we dat ie voor kind 2 al een nieuwe naam heeft bedacht: Alex Legends Zijlemans.



REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Lekker dan, Respawn! Gooi je er in februari, terwijl niemand zit op te letten, zomaar effe de GotY de deur uit – en vervolgens verwoest je m'n sociale leven! We hebben deadlines en er moet eerst nog een blaadje worden gemaakt enzo. Dus terwijl de hele wereld en z'n moeder rond de 1000 gespeelde potjes zit, mag ik nog effe gaan vertellen of Apex Legends eventueel misschien wel heel goed is. Dat is het dus. Maar dat wisten jullie al. Sterker nog, tegen de tijd dat je dit leest zijn er misschien al nieuwe personages, guns, patches of andere shit toegevoegd. Terwijl ik dit schrijf, ontploft het internet al van de geruchten. Dus ja, neem alles wat ik zeg maar met een korrel zout. Buiten die Gold Award natuurlijk, want die staat als een Titan.

Iedereen ♥ Respawn

Zoals we allemaal weten, is ontwikkelaar Respawn verantwoordelijk voor de beste shooter ooit. Ja, ik heb het over Titanfall 2. En nee, het is geen ramp als je het niet met me eens bent; ook jij kunt er weleens naast zitten, toch? Het is je vergeven.

> **"Zoals we allemaal weten, is ontwikkelaar Respawn verantwoordelijk voor de beste shooter ooit."**

Enfin, het punt dat ik wil maken is dat het niet zo heel gek is dat juist Respawn een deuk in het megasucces van Fortnite weet te slaan. 25 miljoen spelers binnen een week, een relatief vlekkeloze launch en in plaats van haten op uitgever EA gooit iedereen hartjes op Respawn. Dat komt niet in de laatste plaats doordat de ontwikkelaar van de daken schreeuwt dat Apex Legends 100% Respawns eigen keuze was en dat EA er creatief (of qua microtransacties) helemaal niets mee te maken heeft gehad. Nog meer gejuich, nog meer veren, nog meer succes. Het wordt Fortnite al zo heet onder de voeten dat het vlak na de launch van Apex Legends liet weten dat de volgende Battle Pass gratis te verdienen zal zijn.

Het succes van Apex (zo noemen we die game voortaan gewoon) zit 'm absoluut voor een deel in de sympathie die Respawn oogst, maar minstens zo belangrijk is de slimme marketing geweest (een stealth launch, waarbij een grote rol was weggelegd voor influencers op Twitch en YouTube). Wil je in deze tijd een succesvolle battle royale-game droppen, dan gaat het naast kwaliteit net zo goed om de gunfactor en aandacht. Met die laatste twee punten zit Apex in elk geval ge-



ramd, en als we over kwaliteit gaan praten, tja, we weten het allemaal al: deze game is dus gruwelijk goed.

Balans

Voor iedereen die net geboren is en de afgelopen weken dus niet kon opletten (vanwege het feit dat je nog in een baarmoeder zat enzo), toch maar even in hele grote lijnen de opzet.

Apex is een relatief traditionele battle royale-game met twintig squads van drie man op één eiland. Over de geniale keuze om je met heroes en hun unieke vaardigheden te laten spelen, zijn tot op heden 5.973 artikelen gemaakt. De vrachtwagenlading aan quality of life-verbeteringen in deze game loopt net iets achter: daar is maar 4.519 keer over geschreven. Ga ik hier ook niet meer doen dus.



Apex? Dat klinkt als dat beleggingsfonds waar ik een paar duizend euro aan kwijtraakte ...

Al wil ik wel nog even de ongekende balans in het wapenarsenaal uitlichten. Natuurlijk, we weten allemaal dat de Mozambique overpowered is, maar noem je favoriete gun uit de rest van het aanbod en de kans is groot dat je linkerbuurman een andere favoriet heeft. En je rechterbuurvrouw wéér iets anders.

Domme dwazen

Nog even de blik op de toekomst dan, want er kan nog altijd het een en ander worden verbeterd. Zo zie ik graag snel een nieuwe of verbeterde map met meer uitgesproken gebieden en gebouwen. En als het effe kan graag 25 miljoen medespelers die niet egoïstisch en als domme dwazen spelen. Je kunt het Respawn niet kwalijk nemen, maar van de tien potjes die ik solo start, word ik elf keer gematcht met kippen zonder kop. Misschien is het nu al tijd om in elk geval een duo-modus te introduceren.

En voor de rest? Niks te klagen hoor. Apex Legends heeft de sympathie van het volk, speelt als een tiet en als de geschiedenis ons iets heeft geleerd, dan is het dat dit soort games alleen maar beter worden. En dat zegt wat voor een game die binnen no-time de wereld verovert en gratis onze Gold Award-skin mag dragen. Lekker hoor, Respawn.

VERNEUKERATIEF

Zoals elke free-to-play-game moet ook Apex het hebben van het verkopen van skins en andere cosmetische shit om de boel draaiende te houden. Hebben we geen problemen mee, maar als we dan toch een suggestie mogen doen: reken effe wat minder verneukeratief! Voor € 9,99 koop je bijvoorbeeld 1000 munten, maar om dan voor een enkele skin (of iets lulligs als een banner) 1100 punten te vragen, waardoor je weer nét dat pakketje groter moet kopen, voelt dan toch weer een beetje als een goeie reden om m'n middelvinger op te steken. Jammer, want ik wil best een paar knaken uitgeven. Maar als we het allemáál niet doen, dan sterft Apex een vroege dood die de game kwalitatief gezien niet verdient. Dus dealtje maken, Respawn? Doe gewoon 1000 munten voor een skin of iets lulligs, dan lap ik af en toe heus wel.




Als een waterval is opgedroogd, noem je het dan een waterviel?

SCORE 90

Apex Legends had één maand nodig om te komen, te zien en te overwinnen. Bloedfijne designkeuzes, groot en klein, zorgen ervoor dat Fortnite zich zorgen mag gaan maken. De vraag is niet meer hoe goed Apex Legends is, de vraag is hoeveel beter het in de toekomst nog gaat worden. PS: Mirage FTW!

SIMON



Ik schat een uur of achtmiljoennegenhonderdvierenzestigduizenddriehonderdtweeenvijftig, om en nabij dan hè?





BASICS

BATTLE ROYALE
RESPAWN ENTERTAINMENT
1 SPELER (3 ONLINE)
OUT NOW

VERNIEUWING IS NIET ALTIJD GOED

LEGO MOVIE 2 THE VIDEOGAME



REVIEW | PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

Vóórdat hij aan de zoveelste Lego-game van TT Games begint, neemt Jurjen zich altijd voor die game eens stevig af te branden, vooral omdat de gameplay altijd weer hetzelfde is. Het lukt hem eigenlijk nooit.



Tja, vergeef me. Ik vind het moeilijk om Lego-games af te branden. Ik blijf het gewoon tof vinden om met legopoppetjes van verzamelbare helden door fantasievolle werelden vol grappen en grollen te lopen, knokken, rijden, vliegen en puzzelen. En op een of andere manier lukt het TT Games altijd weer een geheel nieuw element in de nieuwste Lego-game te krijgen, iets wat de ervaring dan tóch weer iets anders dan in de vorige game maakt. En dat is in The Lego Movie 2 Videogame ook weer het geval. Meer dan ooit, zelfs.

Bouwtekeningen

Het grootste verschil met alle vorige Lego-games is dat je de omgevingspuzzels niet oplost met de speciale vermogens van je groeiende leger legopoppetjes, maar dat je dit doet door een keuze te maken uit de legobouwtekeningen die je verzamelde. Je kiest bijvoorbeeld de bouwtekening van een trampoline, watersproeier of lasergeweer om die dingen ergens te plaatsen. Vaak ligt de oplossing van een puzzel voor de hand. Als je ergens vlammen of planten ziet, moet je er een watersproeier bij plaatsen. Als iets op een elektrisch apparaat lijkt, zet je er een generator tegenaan. Toch voelt de nieuwe opzet (die duidelijk is gebaseerd op het Minecraft-achtige Lego Worlds) vrijer aan dan het invullen van de kant-en-klare oplossingen in eerdere Lego-games, temeer doordat je ook bouwtekeningen voor voertuigen, huizen en winkels kunt krijgen.

Wisselen

De nieuwe opzet brengt behalve een grotere vrijheid ook wel wat nadelen met zich mee. Ten eerste kunnen alle poppetjes nu hetzelfde. Je hoeft dus niet te wisselen tussen Wyldstyle, Emmet, Batman of Unikitty om bepaalde dingen voor elkaar te krijgen, want iedereen heeft exact dezelfde vermogens. Toch ben je nog steeds veel aan het wisselen, naar mijn gevoel zelfs vaker dan ooit, maar dan tussen items, een scanner, megavuisten om bepaalde dingen kapot te beuken en de bouwwerken die je wilt plaatsen. Het voelt allemaal nog wat gekunstelder en eentoniger aan dan in eerdere Lego-games, en dat maakt het verzamelen van personages (waaronder opmerkelijk veel van die domme Lego Friends-figuren) een stuk minder interessant. De manier waaróp je personages, items, voertuigen en gebouwen verzamelt is trouwens ook niet echt iets om over naar huis te schrijven.


Lego, Duplo ... en Loco?

"De werelden zijn leger en saaier dan in de voorganger en de voertuigen een stuk trager."


Bij een legopoppetje dat blij is met een handleiding is vermoedelijk het hoofd niet goed aangedrukt.

Lootkisten

Overal in de levels zijn kisten verstopt, en in die kisten zitten relics die eigenlijk een soort gratis lootkisten zijn. Je weet nooit precies wat erin zit, tot je de verzamelde relics bij een winkel laat openen en je – bijvoorbeeld – een brandweermanpoppetje, worstwapen en robotstandbeeld ontvangt. Als je een paar uur hebt gespeeld voordat je eraan denkt je relics te openen, ben je bij een winkel zo een kwartier zoet met het rammen op de knop om alles uit te pakken, en de opbrengst van dit hele proces wordt gaandeweg alleen maar minder interessant.

Dus ja, ik zeur al een tijdje om vernieuwing in de serie, maar als die er is, is het ook niet goed. En sommige dingen had TT Games gewoon beter bij het oude kunnen laten.

Ironisch

De werelden zijn leger en saaier dan in de voorganger, de voertuigen een stuk trager. Het verhaal wordt deze keer niet verteld door geinige filmpjes, maar door de stem van Wyldstyle, wat één beetje goedkoop overkomt, net als de manier waarop de game eindigt. Tel daarbij nóg langere laadtijden en meer bugs en crashes dan je van de gemiddelde Lego-game verwacht, en ik durf best te stellen dat deze game niet zo awesome is.

Ironisch, dat ik me juist bij een van de meest vernieuwende games in de Lego-serie dan wél aan mijn voornemen kan houden om de boel een beetje af te branden. Maar ja, ik voelde de fun gewoon niet helemaal.

weetje • weetje

Naast de settings en poppetjes uit de tweede Lego-film kun je ook locaties en poppetjes vinden die alléén in de eerste film present waren.

SCORE 45

Het verdient lof dat TT Games dan eindelijk eens aan de formule van de Lego-games durft te morrelen. Maar ze hebben de formule voor de toekomst van die serie duidelijk nog niet gevonden.

JURJEN



Het einde van de game bereik je iets sneller dan verwacht. Daarna valt er nog wel veel te verzamelen.

7-10 UREN

BASICS
BEAT 'EM UP & PUZZELS
TT GAMES / WARNER BROS. GAMES
1-2 SPELERS
OUT NOW



KLUSSERDEKLUS

CAR MECHANIC SIMULATOR

Oorspronkelijk had Martin een volleybalgame voor me aangevraagd, maar de uitgever van dat spel wilde 'm niet voor deze rubriek opsturen, omdat 'Ed hem toch maar zou affakkelen'. Jammer, want dat is toch echt nooit mijn insteek, dus ook niet bij Car Mechanic Simulator.



Geloof 't of niet: ik heb serieus ooit eens geprobeerd een hardnekkige vlek op de lak weg te poetsen met een schuursponsje.

Godallejezusmensenkinderen, wat een enorme kutgame heb ik weer van Martin gekregen … O wacht, verkeerd begin. Even opnieuw: in Car Mechanic Simulator is het de bedoeling dat je auto's koopt, repareert en weer met winst verkoopt. Al doende verdien je cash en word je rijk. Nou, ik ben reuzebenieuwd!
Helaas is rijk worden mij in het echte leven nooit gelukt (moet je vooral bij PU gaan werken), maar zelfs al had ik zeker geweten dat ik bakken met geld zou verdienen met het repareren van auto's, dan had ik het nog niet gedaan, want a) ik heb een godgloeiendebloedhekel aan klussen en b) ik heb twee linkerhanden en gedurende m'n hele leven nog nooit iets met succes gerepareerd.
Mij zul je dus nevernooit met zo'n semi-geïnteresseerde smoel onder de motorkap van een auto zien kijken. Ik vertel het zelfs met trots aan m'n vrouw als ik de ruitenwisservloeistof voor de verandering eens in het goede gaatje heb gemikt. En dan moet uitgerekend ík een sim gaan spelen die draait om het repareren van auto's? Zucht …

Knoppie drukken

Nou hoef je niet echt een Handige Harry voor deze game te zijn, hoor. Je handen blijven ook helemaal schoon, want dat hele repareren komt in feite neer op het indrukken van wat knopjes op je Switch-controller.
Je koopt een of ander barrel en je krijgt meteen te zien wat er loos is. Is het een roestbak? Effe draaien met je rechterstick en de roestplekken zijn behandeld. Daarna spuiten in een fraai kleurtje? Effe een lak selecteren en op de A-knop drukken. Moet de accu worden vervangen? Effe naar de Repair Shop (die overigens wordt geleid door een bloedmooie dame van het kaliber dat je in garages normaal gesproken alleen als poster aan de muur ziet hangen). Bij haar kun je een accu kopen, daarna druk je op haar … uuh … een knoppie en klaar is Kees! Tja, met echt repareren heeft deze game dus niks te maken, en dat kan natuurlijk ook niet, maar om dit nou een sim te noemen … Misschien dat dit spel je leert welke onderdelen er zoal in een auto zitten, maar ja: dan ben je bij mij dus aan het ongeïnteresseerde adres. Hoewel ik een dikke vijf jaar bij een autoblad heb gewerkt, heb ik daar helemaal niks mee. Raar? Ach, ik ken iemand die 25 jaar bij een gamemagazine werkt, maar niet of nauwelijks gamet, laat staan er verstand van heeft.

Stoere monteur

Jullie weten, keiharde oordelen vel ik niet in dit rubriekje; het is eigenlijk meer een sfeerbeeld dan een review. Maar waar ik bij een spel als Farming Simulator echt het gevoel had dat ik een beetje inzicht kreeg in de dagelijkse bezigheden van de gemiddelde landbouwer, heb ik met Car Mechanic Simulator geen moment het idee gehad dat ik met iets bezig was dat ook maar in de verste verte leek op wat een automonteur dagelijks doet.
Kan aan mij liggen natuurlijk, want ik heb dus nog minder met auto's repareren dan met de werkzaamheden op een boerderij. Maar toch, van het runnen van een boetiekje in dameskleding zou ik in het dagelijks leven ook niet opgewonden raken, maar met New Style Boutique heb ik me destijds serieus vermaakt.
Het enige dat in het voordeel spreekt van Car Mechanic Simulator is dat vormgever Johnny een mooie photoshop van mij kan maken als stoere automonteur; dat zou dan wél weer een stuk toffer zijn dan die dikke dragqueen toen bij die meidenmodegame … ✖



Het enige onderdeel dat ik na een uurtje gamen op de PU-redactie écht nodig had, was een luchtfilter.

OOK GESPEELD

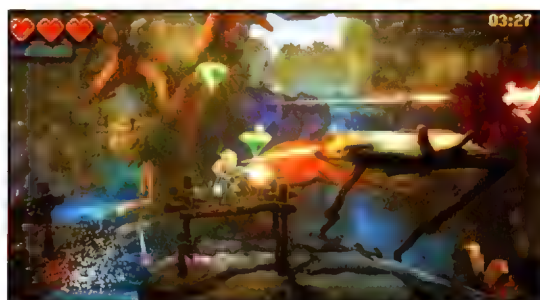
OMDAT OOK WIJ NOOIT VOLWASSEN WILLEN WORDEN

VOOR HEN DIE WEIGEREN VOLWASSEN TE WORDEN



Titel: Rad Rodgers: Radical Edition
Platform: Switch / PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 29,99

Rad Rodgers is een lekker simpele actie-platformer waarin je voornamelijk aan het schieten en springen bent, en ik hou daar heel erg van. Het is gaming in z'n puurste vorm, zonder bullshit, en het zorgt vaak direct voor een flinke injectie dopamine. **De makers van Rad Rodgers zijn het overduidelijk met me eens**, want alles aan de game schreeuwt 'wij hebben in de jaren 90 games als Mega Man en Jazz Jackrabbit gespeeld, en dat willen wij nu dunnetjes overdoen'.



Wat echter óók heel erg jaren 90 is, is de puberale humor waar de game mee is doordrenkt. Rad Rodgers oogt kinderlijk, **maar de fucks en grappen over anale seks vliegen je om de oren.** Alsof het de middelvinger-vibe van games als Conker's Bad Fur Day en Duke Nukem 3D wil kopiëren, zeg maar. Het verklaart in elk geval waarom personages áls Duke hier ook speelbaar zijn. En ik ga niet liegen: ik kan er best om lachen! De oppervlakkige, politiek incorrecte humor past goed bij de simplistische doch bevredigende gameplay waarbij je je verstand op nul kunt houden.

Het enige serieuze probleem dat ik met Rad Rodgers heb, is dat het gamedesign soms ook rechtstreeks uit de jaren 90 lijkt te komen, met platformen die soms moeilijk zichtbaar zijn, **een moeilijkheidsgraad die schakelt tussen kinderachtig en sadistisch** en vijanden die een hersendode kunstmatige intelligentie hebben. Net als een beginnende cosplayer is Rad Rodgers minder memorabel dan het denkt dat het is, maar het enthousiasme maakt een hoop goed.

OORDEEL:



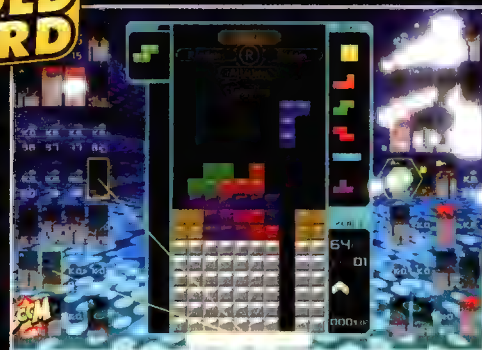
OF JE BLOKJES LUST!

GOLD AWARD



Titel: Tetris 99
Platform: Switch
Prijs: Gratis (met Nintendo Life)

Ik ben een van de slechtste gamers op de redactie. Ik speel een hoop games, maar ik blink nergens in uit. Behalve in Tetris. En da's niet zo vreemd, want ik speel Tetris elke dag in de trein, op mijn Switch. En hoewel ik me vorig jaar ongelofelijk goed heb vermaakt met Tetris Effect, snakte ik naar meer. Je kunt je vast de blijdschap in mijn ogen voorstellen toen Nintendo tijdens een Nintendo Direct Tetris 99 aangekondigde. Want wat een vet concept is die game: battle royale + Tetris! **Het is bijna alsof ze dit hebben bedacht toen ze eens knetterstoned op de bank zaten:** "Whoa, battle royale is nu de shit ... en Tetris is vet ... whoa wacht!"



Tetris 99 is echter een tikkie tactischer dan je in eerste instantie denkt. Zelfs met mijn Tetris-skills kwam ik maar niet verder dan de tweede plek. En dat is omdat je gebruik moet maken van de rechterstick, aangezien je daarmee bepaalt wie je aanvalt als je zelf lijnen wegspeelt, tetrissen maakt of T-spins uitvoert. Stick naar links: je valt random andere spelers aan. Stick naar boven: je gaat voor de KO's (en dus minder spelers). Stick naar beneden: je valt je aanvallers aan. Stick naar rechts: je neemt degene met de meest badges onder vuur. Die badges ga je dan ook nodig hebben in de finale strijd, want hoe meer badges, hoe harder je directe tegenstanders aanpakt en hoe beter je jezelf kunt verdedigen. En dat geeft een enorme kick! Met andere woorden: deze game is gemaakt voor de Multitask Masters onder ons.

SCORE 99

REDLYNX IS WEER WAKKER



Titel: Trials Rising
Platforms: PS4 / Xbox One / Switch / PC
Prijs: € 24,99

Trials HD en Trials Evolution gaan de boeken in als twee van de meest gespeelde Xbox Live Arcade-games ooit op de Xbox 360. Met Trials Fusion en Trials of the Blood Dragon ging developer Redlynx echter een beetje op z'n bek. Redlynx zelf vergat namelijk waar Trials om draait. In de eerste plaats is Trials een behendigheidsgame, waar je met precisie en pure controle de finishlijn moet halen. Dat is de kracht van Trials, maar Redlynx vond het nodig dat naar de achtergrond te verplaatsen, de snelheid erin te brengen en een enorme bak onzin open te trekken, **compleet met regenboogschijtende eenhoorns** en cartoony tracks en motoren.



Ik ben ontzettend blij dat Redlynx wakker is geworden en met Trials Rising terug is gegaan naar z'n roots. De typische zwarte humor zit er nog steeds in, maar de volledig onzinnige opvulling is weg en heeft weer plaatsgemaakt voor vette tracks, motoren en behendigheid. **Een typisch geval van less is more.** Mocht je de hype trouwens hebben gemist op de Xbox 360: Trials is een motorracegame on-rails. In third-person in een semi-3D-stijl moet je allerlei obstakels zien te ontwijken en beklimmen en maak je gigantische jumps. Omdat de game on-rails is, hoef je niet zelf te sturen, maar je moet wel zelf gas geven en remmen. De moeilijkheid zit hem echter in het naar voren en achteren leunen van je character op de motor.

Daarnaast moet je niet domweg vol gas geven, maar dien je echt te spelen met gas en rem en rekening te houden met het gewicht van je rijder. Als je steil omhoog gaat, zul je bijvoorbeeld naar voren moeten leunen om niet naar achteren te vallen. Als je het naar voren en achteren leunen kunt masteren, kun je zelfs een 'bunny-hop' maken om nog wat verder te komen in een jump. **Dat klinkt simpel, maar Trials Rising is in de latere levels een behoorlijk lastige game.** Gelukkig zitten er een stapel license-achtige events in om het allemaal onder de knie te krijgen en is er werkelijk een shitload aan tracks, variërend van heel gemakkelijk tot bijna niet te doen. Daarnaast zit er een track editor in, waardoor tracks gedeeld en gedownload kunnen worden door de community. Voeg daar een hilarische co-op-mode, waarbij je met twee spelers een tandemmotor moet besturen, en een 8-player multiplayer mode aan toe en Trials Rising is weer terug op z'n oude hoge niveau.

OORDEEL:



GEAVANCEERDE GROOVE



Titel: Wargroove
Platform: Switch / PC
Prijs: € 16,99

Ik zit al elf jaar op een nieuwe Advance Wars te wachten, maar het lijkt er niet op dat er binnenkort een nieuw deel in deze topserie van Nintendo verschijnt. Gelukkig is er nu Wargroove. Ook in deze game verplaats je een legertje gevarieerde eenheden door ze stuk voor stuk te verslepen over een map met verschillende soorten terrein, die van invloed zijn op (onder meer) je dekking en de snelheid waarmee je je eenheden kunt verplaatsen. Als je een eenheid dicht genoeg bij een vijandelijke eenheid hebt gesleept, kun je een aanval kiezen. Heb je alle eenheden verplaatst, dan is het vijandelijke leger aan zet, enzovoort, **totdat een van de legers vernietigd is of je een bepaalde doelstelling hebt behaald.** Iedereen die ooit een Advance Wars-game speelde, zal zich er meteen in thuis voelen. Het steekt allemaal erg goed in elkaar, en developer Chucklefish is er zelfs in geslaagd enkele leuke nieuwe elementen aan de AW-formule toe te voegen.

Het grootste verschil met Advance Wars is dat je als commandant niet alleen je troepen aanstuurt, maar – zoals in Fire Emblem – zelf ook als personage op het slagveld aanwezig bent. Dit commandant-personage is meestal een stukje sterker dan de rest, maar dat is ook wel nodig, **want als je commandant is gesneuveld, is de strijd meteen voorbij.** Toch is het meestal wel verstandig om je aanvoerder in de frontlinie te laten strijden, omdat elke commandant na een paar verwondingen een speciale actie (de zogenaamde 'groove') kan uitvoeren, bijvoorbeeld om een schild tevoorschijn te toveren of je eenheden te genezen.

Een kleiner verschil met Advance Wars is dat critical hits zich niet random voordoen, maar afhankelijk zijn van bepaalde voorwaarden. Een zwaardvechter deelt bijvoorbeeld een critical hit uit als hij naast de aanvoerder staat. Strijders met lansen slaan harder toe als ze naast elkaar staan. Een ruiter slaat harder toe als hij een lange aanloop heeft genomen. **Het voelt slim en lekker om dit soort voordeeltjes in je aanvalsstrategie te integreren**, en eigenlijk moet dat ook wel om op de latere maps te kunnen zegevieren. Wanneer je Wargroove op de standaard-difficulty speelt, wacht je – na de eerste paar levels – een pittige uitdaging.





Die pittige uitdaging is in mijn ogen soms wel iets té pittig. Vooral in de latere levels was ik af en toe wel anderhalf uur bezig om de vijandelijke troepen langzaam maar zeker uit te dunnen, meestal nadat ik op dezelfde map al een paar

GEKMAKENDE SERENITEIT



Titel: The King's Bird
Platform: Switch / PC / PS4
Prijs: € 16,79

Martin stuurde me een mailtje met een link naar een trailer en de downloadcode voor The King's Bird. 'Ik denk dat je deze wel mooi vindt', schreef hij erbij. 'Zou je 'm kunnen oppakken voor Ook Gespeeld?' Ik bekijk de trailer en zie hoe een meisjesachtige verschijning zich springend, zwevend en vliegend een weg baant door prachtig gestileerde platform-omgevingen zonder vijanden, begeleid door warme wereldmuziek met engelenzang. **Ja, zeg ik tegen mezelf, die Martin weet wel wat ik mooi vind.** Beetje Celeste, beetje Owlboy, maar dan toch weer heel anders.



Het daadwerkelijke spelen van The King's Bird begint ook helemaal goed. Geen tekst, maar muurtekeningen en gebeurtenissen die het verhaal vertellen en duidelijk maken wat ik moet doen. De eerste glides, duikvluchten en momentum-gebaseerde verre sprongen die ik maak voelen heerlijk aan, al lukt het me nog niet altijd ze heel precies te timen. **En dat lukt me na de eerste tien levels nog steeds niet.** Maar dan moet het wel allemaal heel precies.

The King's Bird heeft geen vijanden, maar wel heel veel valkuilen en stekelige wanden om over- en doorheen te springen en te vliegen. Bij de kleinste misser ben je al af, maar gelukkig respawn je meteen weer, vlak vóór de hindernis. Toch, als het me na de 42ste keer nog niet is gelukt, **is er van het serene gevoel weinig over en kan ik die zingende engel wel wurgen.** In het menu vind ik de optie om checkpoints te skippen, waar ik dan maar gebruik van maak, maar daarmee komt de lol nog niet terug.

Andere opties (zoals de mogelijkheid om parameters in beeld te laten verschijnen) bevestigen mijn indruk **dat de game is gemaakt voor uitzonderlijk behendige speedrunners.** Die gaan hier vast veel lol mee beleven. Jammer dat de ontwikkelaar dit vogeltje niet wat meer heeft afgestemd op 'gewone' gamers als ik, want met al die frustrerende momenten blijft er voor mij maar weinig moois over.

OORDEEL:
Mooi, maar dan alleen voor topspelers en speedrunners.





keer had verloren. Het voelt alsof de ontwikkelaar iets is doorgeschoten in het voornemen je steeds weer een epische veldslag voor te schotelen. Maar dat kan een smaakding zijn. **Wél een duidelijke misser van Chucklefish zijn de kleine, onduidelijke icoontjes** die aangeven tegen welke eenheden je eenheid sterk of zwak is. Maar goed, dat is overkomelijk. Al met al vond ik in Wargroove een tactische beleving die me bijna net zo meesleepte als Advance Wars, en dat is een heel groot compliment voor Chucklefish.

SCORE 85

BLOEDFONTEIN IN BULLET-TIME



Titel: Hong Kong Massacre
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 16,79



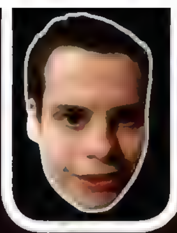
Als je Hong Kong Massacre een dag niet hebt gespeeld en de game daarna weer opstart, moet je effe warmdraaien. Het dieseltje aanslingeren en het gevoel weer in de vingers krijgen. Als je dan de flow te pakken hebt, dans, spring en knal je door de kogelregen richting de laatste vijand, **die je met een shotgun van dichtbij door zijn kop blaast.** Bam, missie geslaagd en een gigantische smile op je gezicht.

Hong Kong Massacre is een bikkelharde, bloederige top-down shooter in de stijl van Hotline Miami. Je trapt een deur in aan het begin van het level en al stervende krijg je door wat de beste manier is om je een weg door de map heen te schieten. **Daarbij ga je dood, heel vaak dood,** want een kogel hoeft je maar te raken en het is klaar.

Maar de game is binnen een seconde opnieuw opgestart en dan sta je weer aan het begin van het level, maar je weet nu wel een beetje waar het kanonnenvoer zich bevindt, dus kun je vrolijk verder met het legen van je magazijnen.

En leeg gaan ze, die magazijnen. Daarbij vliegt je van alles om de oren: kogels, stukken bureau, bloed, deuren, de overblijfselen van je tegenstanders, wapens die je weggooit – en dat is dus heel dik, **vooral als je de bullet-time aanzet en de 'doe een gekke duik'-knop indrukt.** Dat gevoel is fantastisch; je voelt je een superheld wanneer alles lukt, je de flow te pakken hebt en net niet geraakt wordt door projectielen die jouw kant op worden afgevuurd. WRAAAAH!

OORDEEL:
John Woo-de-luxe in spelletjesvorm.



DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



Wat een fantastische stap voor vrouwen binnen esports had moeten zijn, dreigt op een nachtmerrie uit te lopen. Daarnaast slecht nieuws voor ChrisJ, die vanwege tegenvallende resultaten moet gaan banken. Maar gelukkig zijn er ook goede berichten vanuit de Overwatch League ...

ESPORTS RUBRIEK

• In Rusland is ophef ontstaan vanwege een vrouwelijk League of Legends-team. Bij **Vaevictis**, uitkomend in de hoogste afdeling van de Russische competitie, is het eerste team compleet vervangen door vrouwelijke spelers. Dat zou op zich geen probleem zijn, alleen behoren de nieuwe speelsters stuk voor stuk niet tot de top van Rusland, wat bij velen tot scheve ogen heeft geleid. Vaevictis behoort weliswaar elk seizoen tot de degradatiekandidaten, maar dit seizoen is er geen degradatie omdat de competitie omgegooid gaat worden. Door juist op dit moment minder goede spelers in te zetten, konden de kosten worden verlaagd en door de volledig vrouwelijke line-up werd er ook nog eens flink wat publiciteit gegenereerd. Alleen op sportief gebied werd het een drama. Vaevictis is de eerste twee wedstrijden keihard ingemaakt en beide tegenstanders ook nog eens bestraft omdat ze Vaevictis in-game vernederden. Pijnlijk.





• De Overwatch League is weer begonnen en de eerste week kende een grote verrassing: **Symmetra**. Deze hero werd in het gehele eerste seizoen van de competitie genegeerd, maar **Los Angelos Gladiators** koos onverwacht toch voor de impopulaire dame. De tactiek die werd toegepast, was verrassend effectief. **Lane 'Surefour' Roberts** koos Symmetra en zette haar teleporter midden in het team van de tegenstander. Vervolgens gingen zijn teamgenoten erdoorheen om chaos te veroorzaken. Een eerste poging faalde, maar in de tweede poging werd tegenstander **Seoul Dynasty** verdreven. Dit gebeurde mede door de ultimate van Symmetra, die een gigantische muur neerzet waar tegenstanders niet doorheen kunnen schieten. Hoewel dit kunststukje goed uitpakte, verloren de Gladiators de wedstrijd met 3-1 in maps.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

OVERWATCH

Elke vrijdag, zaterdag en zondag – Overwatch League $1.000.000

Het tweede seizoen van de Overwatch League is begonnen. Elk weekend kun je in de late uurtjes naar deze competitie kijken. Er zijn dit seizoen nog behoorlijk wat vragen onbeantwoord: gaat **London Spitfire** haar titel met succes verdedigen? Gaan de **Shanghai Dragons** naar veertig verloren partijen eindelijk een keer winnen? En natuurlijk: gaan we **Symmetra** nog vaker zien?

LEAGUE OF LEGENDS

16 en 17 april – League of Legends European Championship

In 2016 werden in Ahoy de Europese League of Legends lentekampioenschappen georganiseerd, en komende maand is dat weer het geval. 16 en 17 april host Rotterdam de troostfinale en de grote finale van de League of Legends European Championship Spring Split. De winnaar boekt een reis naar Vietnam, waar hij of zij tegen de beste teams ter wereld gaat spelen.

COUNTER-STRIKE

Vanaf 12 april – CS:GO ESL Pro League

De ESL Pro League heeft een nieuwe opzet: vroeger speelden alle teams twee keer tegen elkaar, maar nu zijn er poules gemaakt. Dat betekent minder wedstrijden, maar elke wedstrijd is een stuk belangrijker. De beste 8 teams van Europa, de beste 6 van Noord-Amerika, plus de beste teams uit Oceanië en Azië plaatsen zich voor de finales waar flinke geldbedragen op het spel staan.

SOCIAL



"Sad times"

Instagram @Chrisjcsgo_

Liefst vijfenhalf jaar was Chris 'ChrisJ' de Jong niet weg te denken bij Mousesports maar nu zit hij op de bank. De voormalig captain werd aan de kant gezet toen kwalificatie voor IEM Katowice mislukte. Behalve Chris zijn ook Martin 'STYKO' Styk en coach Sergey 'lmbt' Bezhanov door de organisatie op non-actief gesteld.



"Tijd om mijn hoofd leeg te maken"

twitter @Faenex

Kai 'Faenex' van Duppen kende een mooi jaar in 2018. In januari werd de Paladins-speler wereldkampioen en in november werd hij met zijn team Natus Vincere tweede tijdens het wereldkampioenschap. Nu het seizoen is afgelopen, heeft hij tijd voor een welverdiende vakantie!

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarmee vergelijkt Florian Dirt: Rally 2.0?**
A) Met een goede oude wijn.
B) Met een zwanger 15-jarig meisje.
C) Met een aangebroken zak Engelse drop.

2 **Wat maakt Samuel uniek als PU-redacteur?**
A) Hij is de enige die zonder bukken onder onze bureaus door kan lopen.
B) Hij is de enige die altijd stipt op tijd zijn artikelen inlevert.
C) Hij is de enige die weet wie Killua Zoldyck is.

3 **Waar was Jurjen ooit lid van?**
A) Visvereniging De Zware Dobber
B) De Stichting Skepsis
C) The Gay Garden Club

4 **Hoe heet de dj die een liveset in Fortnite draaide?**
A) DJ Marshmello
B) DJ Groentespies
C) DJ Deaf Quail

5 **Hoe heet Judgment in Japan?**
A) Project Eyes
B) Project Judge
C) Judge Eyes

6 **Wie of wat is Pedro in de game My Friend Pedro?**
A) Een pratende banaan
B) Een dove kwartel
C) Een blinde darm



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN VETTE SPECIAL EDITION VAN DIRT RALLY 2.0

[Vergeet er niet bij te zetten of je de Xbox One- of PS4-editie wil winnen]

PU 304 LIGT 16 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GRADDUS JATTE EEN GESCHIEDENISBOEK EN WAAGT ZICH MET AL DEZE NIEUWE KENNIS AAN EEN PURETRO OVER STELEN
- SAMUEL EN SIMON MOGEN EROM VECHTEN: WIE GAAT DE REVIEW VAN SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE SCHRIJVEN?
- FLORIAN GAAT OP UITNODIGING VAN ACER NAAR NEW YORK OM 'M EFFE LEKKER IN DE CHAMPAGNE TE HANGEN
- RAF MAAKT ZICH VAST GEVECHTSKLAAR VOOR DE REVIEW VAN THE DIVISION 2

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *



WASDANOU?!

Gevonden op het bureau van Tjeerd; geheimzinnige kruiden in een theebuiltje. Of zijn het misschien gewoon ordinaire paddo's? Dat zou in elk geval die bizarre woordgrappen van hem verklaren.

WOUTER BALANCEERT OP DINGEN

We kennen Wouter als iemand die nooit te beroerd is om even out of the box te denken. Dus als Eelko met een gat in Smorgasbord zit en Martin tegen Wouter zegt dat ie op random dingen moet gaan liggen om daar foto's van te maken, dan doet ie dat zonder tegenstribbelen. Sterker nog, het lijkt wel of ie er domweg van geniet om zijn stramme ouwemannen-lichaam kreunend en zwetend op volledig willekeurige objecten te draperen.


Op een krukje ...


Op een ding ...


Op een hoofd ...


Op Jacco ...

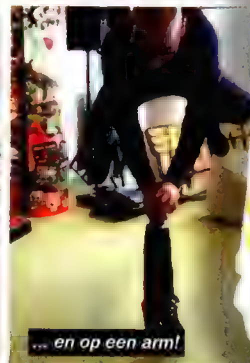
UIT DEN OUDEN DOOSCH

Wat een toffe cover deze maand! Alleen ... het is natuurlijk geen 'game-cover'. Want dat is wat je van PU gewend bent: een voorkant met fraai artwork van een actuele game.
Toch zijn we daar in het verleden wel eerder van afgeweken, en misschien heb je dit beeld al eens langs zien komen de afgelopen jaren (ik verzin steeds een nieuwe aanleiding om het te kunnen plaatsen), maar precies 14 jaar geleden hadden we dus deze opmerkelijke cover om onze handheld-special aan te kondigen. Ook geen artwork van een game, maar het is en blijft een fraaie voorkant, toch?
ED




Op een rol knetterplastic ...


Euhm ...


... en op een arm!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



INSTAGRAM.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

JUDGMENT



Als baasjes inderdaad op hun hond gaan lijken, heeft deze man thuis een kruising tussen een Brusselse Griffon en een Old Victorian Bulldog.



LEUK SPEELGOED

Size matters toch wel een beetje, zeker als het aankomt op auto's. Kijk, hartstikke leuk natuurlijk, zo'n Porsche of Ferrari, maar het blijven toch een beetje dameskappersauto's. Nee, wij hebben liever een Hummer, en dan het liefst een échte: een H1 bijvoorbeeld, die het Amerikaanse leger ook gebruikt. Helaas is ons land niet helemaal berekend op de omvang van zo'n H1 (2,20 meter breed!) en kun je dan niet eens fatsoenlijk door de McDrive. Dat lukte gelukkig wel met de Predator-Hummer die we een paar weken van onze vrienden van Acer te leen hadden, al is die ook nog altijd 2,07 meter breed. Oppassen geblazen dus op de smalle dijkjes en weggetjes die ons land rijk is, merkten we tijdens onze toer waarbij we lezers verrasten met een gameparty bij hen thuis. Maar waar we ook kwamen, we maakten een verpletterende indruk met deze redactietank. *Honk-honk!*



BLIJE EIK... EUH, GAMERS

Eerder in dit blad heb je al iets kunnen lezen over de verrassings-gameparty's die we in samenwerking met Acer Predator organiseerden. Ook deze jongens behoorden tot de happy few die we met een bezoekje hebben verrast. Stijn, Joost, Matthijs en Ruben mochten een avondje aan de slag met een stel vette set-ups van Acer Predator, én ze mochten natuurlijk een rondje mee in eerdergenoemde Hummer. Feest!





KOUWE SNIKKEL

Deze maand was het onze Vlaamse vriend Raf die hem tijdens een trip naar het buitenland eens goed in de champagne mocht hangen. Eenmaal in Canada kwam hij echter van een koude kermis thuis, want het vroor er minstens duizend graden en er lag een pak sneeuw waar Tony Montana van zou schrikken. Gelukkig kon de bevroren Belg zich op het Rainbow Six Siege-event warmen aan de spannende verhalen van de beroepsmilitairen en commando's die voor de gelegenheid waren ingevlogen.



FRAMEDROP

JORDI PETERS





JA HO EENS EVEN, DIE ZOCHT IK DUS! HIER MET DAT DING!

!!

?

POP



GELUKKIG HEB IK HIER NOG EEN AANTAL LEGITIEM ZELFGEMAAKTE RESERVE-EXEMPLAREN.